Tot.381

新闻专题 重磅大作压阵 中文化游戏导购指南

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



攻略五连发

攻略透解

变形金刚 毁灭战士

系统详解＋全收集流程指引

东京异境
系统说明＋主线流程攻略

FIFA 16
操作介绍＋游戏模式解明

NBA 2K16
操作技巧说明＋线上模式攻略＋成就／奖杯指南

无夜国度
系统详解＋全结局流程攻略＋实用技巧＋白金攻略

－特快专递－

战国无双 4 帝国

潜龙谍影 Online 3

－研究中心－

超级机器人大战 BX

2015.11A 定价：RMB 16.00
ISSN 1008-0600
21>
9 771008 060006

Gamehalo 热血最强 恶魔城 暗影之王2 全程邪道全球最速(上)
特别收录 潜龙谍影V 幻痛 诚实预告片

UCG TGS 2015 东京纪行
抵达东京 ｜ 箱根一日游 ｜ 女仆店历险记

买买买 第九期



赠 Gamehalo高清光盘＋指间方圆手游别册





UCG 小分队第十二次远征日本，
探访箱根美景，
直面索尼发布会，亲临女仆咖啡店，
好戏不容错过!

搜狐视频 腾讯视频 土豆视频

TV GAME半月刊
2015.11A
总第381期



COVER STAFF
封面用图：变形金刚 毁灭战士
封面设计：anubis

©2015 Activision Publishing, Inc.



重磅大作压阵 中文化游戏导购指南





潜龙谍影Online 3



超级机器人大战BX

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 游戏情报站
新闻专题
6 重磅大作压阵 中文化游戏导购指南
16 黄金眼
18 排行榜
20 芬里尔情报部
前线狙击
25 七龙战记Ⅲ 代码VFD
28 黑手党Ⅲ
30 塞尔达传说 三角力量英雄
32 沙加 猩红恩典
34 谍影观察室

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
35 FIFA 16
40 变形金刚 毁灭战士
50 无夜国度
64 东京异境
76 NBA 2K16
特快专递
84 战国无双4 帝国
90 潜龙谍影Online 3
研究中心
92 超级机器人大战BX
免费游戏天国
96 银河漂流战士
99 N+应援团
100 Xbox Style
102 PS CLUB
104 软硬兼施SP

游戏文化 GAMES CULTURE

106 多边共享
108 一路向西

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

www.ygtime.com 游戏时光
YGTime
UCG 官方合作网站

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：兰州祥云电子信息有限公司
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年11月1日
定　　价：人民币16.00元

游戏情报站
GAME NEWS STATION

本期大事记 DIGEST

10.07 《光环 5》开发完成

10.08 北美 PS4 正式降价

10.09 索尼收购 Softkinetic



TOPIC 北美PS4正式降价

索尼正式宣布，10 月 9 日起，北美地区的 PS4 售价将从 399.99 美元下调至 349.99 美元，降幅达 50 美元。

在上月中的 TGS 上，索尼已经宣布了亚洲地区的 PS4 全线降价。那么在圣诞商战临近之前，北美和欧洲的降价显然也已经箭在弦上。今年年底 PS4 上并没有独占大作扛鼎，不知这波 50 美元的降价能否抵挡 Xbox One 在年末的发力。



GAME 《光环5 守护者》已在路上

目前，万众期待的 Xbox One 独占大作《光环 5 守护者》已经完成了全部的开发，游戏已经交厂进行压盘。

本作容量大约会有 60G 左右，并且不再支持本地分屏，通过 Xbox Live 最多可以实现 24 人的联机战斗。本作将于 10 月 27 日正式发售，预购了数字版的玩家现在已经可以开始进行预下载了。

GAME 《辐射4》官方终于确认中文版

年度大作《辐射 4》终于在官方网站上确认了本作中文版的消息。之前 Bethesda 对《辐射 4》会否中文化一直只字不提，只有零售商方面透露过本作会有中文版的信息。这次 Bethesda 官方网站明确给出了亚洲地区《辐射 4》会有英文语音以及繁体中文字幕的消息，也算给心心念念的玩家们吃了一颗定心丸。本作将于 11 月 10 在欧美发售，亚洲地区将在 11 月 11 日发售，日版将在 12 月 17 日发售。





EVENT Konami: 不会放弃家用机业务

在最近的一次采访中，Konami 的社区经理 Graham Day 表示：坊间传闻 Konami 将放弃家用机市场，不再开发 3A 级游戏云云，都是没有根据的，家用机游戏是 Konami 业务中重要的一环，不可能随便放弃。

另外对于《MGS》系列”今后将何去何从的提问，他表示：“当然可以做下去，Metal Gear 的核心是故事，还有就是角色们的塑造，所以我觉得没问题。你们看看《潜龙谍影崛起 复仇》，这就是一个成功的范例，交给了其他的小组来做，《潜龙谍影》系列依然能做出好游戏来的。

GAME 《生化危机7》或已在开发中

日前“《生化》系列”制作人川田将央在一次采访中表示，虽然目前还不能多说，但请对《生化危机7》保持关注。

今年是“《生化危机》系列”20周年，大多数玩家都认为系列正统续作《生化危机7》必定会在今年公布。然而在《生化》20周年祭、E3和TGS都没有曝出相关的消息。Capcom只是在TGS上公布了一款射击游戏《安布雷拉军团》，这显然够不上《生化》20周年的分量。除此之外，Epic Games日本的河崎高之也表示，目前有一款尚未公布的3A级大作正在使用虚幻引擎4开发中，预计会在今年年底公布。不少媒体都猜测河崎所指的应该就是《生化危机7》。也许在年底的PlayStation Experience上，Capcom会给我们一个惊喜吧。





EVENT 索尼收购体感技术公司Softkinetic

SoftKinetic™
The Interface is You

索尼正式宣布，目前公司已经正式完成了对Softkinetic的收购。在这次收购之后，它成为了索尼的全资子公司。

Softkinetic持有一项名为time-of-flight（ToF）的技术，ToF是一项分析与被测物之间距离的技术。ToF距离测定像素在传感器上呈二维分布，能够计算光从离开光源，在物体表面反射，最后回到影像传感器的时间。

索尼称将会把ToF技术与公司原有技术整合，以求研发出次世代距离影像传感器和解决方案，不仅在成像领域，还在更广泛的传感方面应用。相信这对体感游戏以及PlayStation VR都将会是一个巨大的推动。

EVENT 英国政府拨巨款鼓励独立游戏开发

日前英国政府拨款400万英镑设立了“电视游戏标准基金”，用于鼓励和支持独立游戏开发者们创业。

该计划将从今年起持续到2019年，有想法和创意的开发者可以获得25000英镑的补助来做出游戏框架。而已经做出框架的开发者，在通过审核后则可以获得50000英镑的补助来将框架变成成品游戏。

对于这项计划，英国文化部部长Ed Vaizey如此说道：“就电子游戏而言，英国在国际上扮演着重要的角色，我们需要在此基础上投入更多的精力和创意，这项基金扶持计划将帮助那些小型企业、创业者和个体吸引更多的投资，继而在未来创造出更多震撼世界的游戏。”





新闻短波 INFO

《NBA 2K16》首周销量突破400万份

日前2K Sports宣布，9月末发售的篮球游戏《NBA 2K16》在发售一周后已经卖出了400万份。要知道，去年十月初开卖的《NBA 2K15》直到今年2月才卖出第550万份。今年《2K16》的受欢迎程度可见一斑。



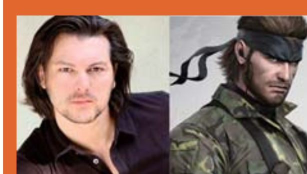
索尼公布PS4官方遥控器

日前索尼官方公布了一款PS4通用遥控器，该遥控器将于10月末发售，售价为30美元。该遥控器主要用于非游戏应用，在播放视频时可以方便快进快退调整音量等等。通过蓝牙连接后，该遥控器可以控制最多三个AV设备。



美国游戏配音演员工会发起罢工决议

美国配音演员组织SAG-AFTRA前段时间发起罢工投票，决议是否要发动罢工来抗议电子游戏产业的不公平待遇。结果96.52%的成员赞同了罢工选项。罢工一旦开始，直到各游戏公司与配音演员工会对待遇达成一致为止，配音演员们都不会返回工作岗位。值得一提的是，詹妮弗·海尔（《潜龙谍影》娜奥米、《暗黑破坏神III》莉娅）和大卫·海特（《潜龙谍影》前四部Snake和Big boss）等我们熟悉的声音也都参与其中。



新闻短波 INFO

《星之海洋2 二次进化》10月登陆PS4/PSV

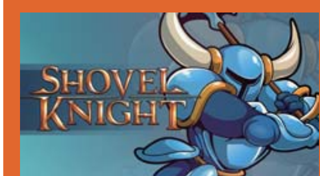
Square Enix 公布了《星之海洋 2 二次进化》将会在 10 月内登录 PS4 和 PSV 平台。本作基于《星之海洋 2》的 PSP 重制版再次重制。

与 PSP 版相比，本作会有重新演唱的 OP、增加奖杯系统、追加游戏内购课金道具等新要素。另外 BGM 和过场动画质量也会提升。本作将只有下载版。



XOne《铲子骑士》取消实体版

8 位像素风格的独立游戏《铲子骑士》取消了 Xbox One 的实体版销售。理由则是“Xbox 的出版政策不允许”。本作最早于 2014 年 6 月发售于 Wii U、3DS 和 PC 平台，后来由于大受好评在今年四月登录了 PS4、PS3 和 PSV。值得一提的是，任天堂计划为铲子骑士推出一款 amiibo，这在第三方独立游戏中非常罕见。





GAME 《舰队收藏改》再度延期

角川 Games 宣布，原定于 2015 年 11 月 26 日发售的《舰队收藏改》，将延期至 2016 年 2 月 18 日发售。本次延期的理由为“本作容量超过预期，开发、调整花了太多时间”。

本作在 2013 年 9 月本作公布之初，游戏的发售日为 2014 年年内，而之后的两年内本作先后经历了五次延期。可谓是跳票之王了。

不过作为再次延期的补偿，官方宣布初回特典将会附送情人节特制文件夹来安抚提督们受伤的心。



GAME 《古墓丽影 崛起》制作完成



将由 Xbox 平台独占一年的 3A 级大作《古墓丽影 崛起》目前已经完成了游戏本体的开发。制作组水晶动力工作室开始全力进行后续 DLC 内容的制作。本作在发售后还将持续更新超过 4 个月的自定义和扩展内容。游戏的 Xbox One 和 Xbox 360 版本将于今年 11 月 10 日发售。PS4 和 PC 版则要等到明年年末。

EVENT Konami为“Big Boss”注册商标

近日，Konami 在日本注册了一枚“BIG BOSS”的新商标，只是注册商标的部门不是主机游戏开发部门而是 Konami 旗下负责柏青哥业务的 KPE，而商标的业务范围则是游戏分类下的包括柏青哥（pachinko）、推钱机（medal games）、老虎机（slot machines）、集换卡游戏（trading card games）、桌面游戏（board games）在内的几项。

BIGBOSS
ビッグボス

GAME Oculus Rift正式版售价或超350美元

Oculus 创始人 Palmer Luckey 日前透露了将于明年正式发售的头戴式虚拟现实设备 Oculus Rift 的正式售价：将会超过 350 美元（约合 2225 元）。

这笔钱大约可以买下一台新主机。同时这也和索尼的虚拟现实设备 PlayStation VR 价位相当。目前 Oculus 的首要目标是在 Windows 上提供最好的体验，想在 Xbox One 上体验 VR 的玩家们可能需要再等等了。



进击最前线

真·女神转生Ⅳ FINAL

真·女神转生Ⅳ FINAL

机种：3DS　类型：角色扮演　发行商：Atlus　发售日期：2016年2月10日





真·完全新作！

本作虽然标题和一些所谓的“完全版”游戏类似，但却真的是一个“完全新作”。作为《真·女神转生Ⅳ》的正统续作，本作继承了前作的世界观，并加入了新剧情与新角色。部分前作的角色也会以“另一个外貌”继续登场。本作剧情的关键词将会是“弑神”，故事发生在203X的东京，人类陷入了恶魔与神之间的战争之中，而主角一行人则为了“弑神”而踏上冒险之旅。



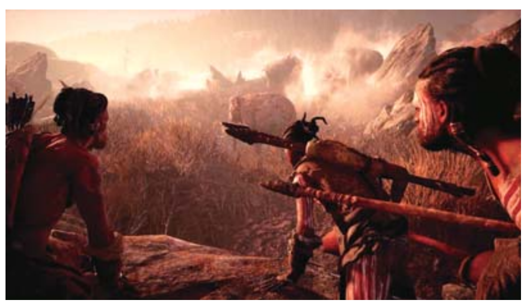
孤岛惊魂 野蛮纪元 Far Cry Primal

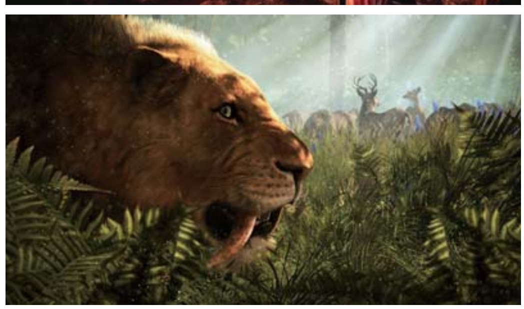
机种：PS4/XOne　类型：主视角射击　发行商：Ubisoft　发售日期：2016年2月23日



公元前10000年的求生之旅

作为《孤岛惊魂》系列”的最新作，本作并没有数字序号，而是以“Primal”作为副标题。正如标题所说的那样，本作的故事将会发生在被称为“野蛮纪元”的公元前10000年。玩家所操纵的主角Takkar作为其部落的最后幸存者，他为了生存不得不和大自然与不明敌人战斗。开发组宣称本作将集中于“无尽的冲突”这一主题，“冲突”不光是人与自然，也包括了人与人之间的。值得一提的是，本作的繁体中文版将会同步发售。





重磅大作压阵 中文化游戏导购指南

TGS2015刚刚结束，相信国内玩家一定都对亚洲发布会上公布的中文化游戏阵容记忆犹新。SCE一直在积极地推进游戏的中文化进程，尤其是在PSV和PS4两款次时代主机推出后，越来越多重量级的作品都在索尼中文化中心的努力下推出了中文版。而微软方面虽然起步较晚，不过在台湾举办的Xbox One中文游戏发布会上，也一口气公布了10余款中文版游戏，其中不乏独占大作。那么借着这次中文游戏特企的机会，我们便为各位读者们详细地列举出已经确定进行中文化的游戏阵容，相信这些都会是大家今后优先购入的作品。当然，笔者也希望今后可以不必再进行类似的企划，因为那便意味着中文已经成每款新游戏的标准配置，以如今的发展趋势来看，相信离实现的一天也不会太远。

文 UCG众编辑
统筹 哪尼 美编 anubis

热情传说

瞩目

PS4

游戏类型 角色扮演 发行商 BNEI 发售日 2015年10月20日



在距离中文版《宿命传说2》发售过了14年后，“《传说》系列”又将在PS4上迎来它的第二部官方中文版——系列20周年纪念作《热情传说》，这不仅仅是高清世代的首部官方中文版《传说》，还将是首部登陆PS4的《传说》。本作的卖点是真实地图战斗与神依系统，壮丽的原野美景和深邃的世界观配合宏大的音乐构造了这个世界。PS4版的特点除了画质增强和帧数稳定之外，还有一点就是存档时间变得更快，。

中文版的真容要等到发售日当天才能揭晓，而有了这么一个开端，也让人不由得开始期待起系列最新作《狂怒传说》的中文化可能性。顺便一提的是，在近日开始营运的手游《链接传说》官方中文版里提到本作的发售日是10月16日，而此前来自供货商和Play Asia的消息是10月20日，真相究竟如何，就让我们拭目以待吧。





刺客信条 枭雄

瞩目

PS4、XOne

游戏类型 动作冒险 发行商 Ubisoft 发售日 2015年10月23日

同步发售



“《刺客信条》系列”最新作《刺客信条 枭雄》将会以19世纪的英国为背景，玩家将扮演双胞胎雅各.弗纫与伊薇两位刺客，为了解放贫苦大众而与圣殿骑士展开斗争。育碧吸取了前作《刺客信条 大革命》的教训，本作的宣传影像大多以实机为主。从实际影像也可以看出本作在吸取了前作的优点之余，增加了不少新要素。首次进入现代时间背景的本作将会增加之前所没有的新要素，诸如手枪、马车与可用来快速移动的钩爪。系列首次引入的双主角设定也给玩家在玩法上提供了更多的选择。本作并不是系列第一次中文化，虽然每作素质参差不齐，但与真实历史结合的剧情还是让本作有着不少“剧情党”。除了大家熟悉的名人达尔文以及狄更斯之外，在之后的DLC还会出现诸如“开膛手杰克”等事件，加上全中文化的剧情，对系列或者该时代有爱的玩家就不要错过本作了。





瞩目

光环5 守护者

Xbox One

游戏类型 主视角射击 **发行商** Microsoft **发售日** 2015年10月27日

同步发售



“《光环》系列”可谓是主机游戏中文化的领路人，早在2001年《光环》初代就推出了官方中文版，让当时几乎没见过中文版的主机玩家备感亲切。从此中国玩家就记住了士官长，而不是MASTER CHIEF。一晃14年过去了，系列最新作《光环5 守护者》自然不会少了对中文的支持，而玩家关注的焦点早已不是中文化，而是游戏本身。《光环5》是系列史上规模最大的作品，游戏的战役模式采用双主角制，支持4人合作联机，扮演Blue Team和Firesteam Osiris从不同角度来寻找真相。多人对战方面，这次游戏加入了极具野心的战区模式，这是一个支持12对12的大型战斗，战场上除了玩家外还有AI。这个模式加入了一些MOBA游戏的特色，玩家通过良好的表现来升级，并解锁更多的要素。游戏首发有21张对战地图，未来的全部18张新地图都将以免费方式提供下载，玩家买下游戏后，不用多花一分钱就可以玩到所有的游戏内容。



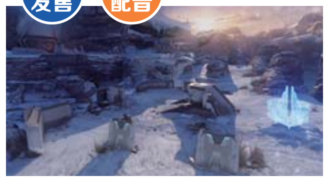
瞩目

古墓丽影 崛起

XOne、X360

游戏类型 动作冒险 **发行商** Square Enix **发售日** 2015年11月10日

同步发售 中文配音



经历了“孤岛惊魂”甚至是“孤岛危机”，年轻的劳拉·克劳馥终于走上了成为探险者的道路，然而那个曾经熟悉的传奇冒险者并非是在一朝一夕之间成长而来，她仍然需要经历疯狂的冒险来进一步磨练她的技艺。这就是《古墓丽影 崛起》的开端，这款目前将由Xbox平台限时独占的作品将会描述紧接在前作之后的故事，讲述劳拉寻找传说中的隐秘之城的经历，场景包括了冰天雪地的西伯利亚和叙利亚那炎热荒芜的边境。系统保留了前作当中的许多特色系统，在营地当中劳拉能够升级自己的技能和武器，而且这一次玩家甚至可以依赖环境当中的物品来制造出特殊的弓箭。同时本作也会改进上一作当中存在的部分问题，例如很多支线谜题过于简单，环境谜题对于场景的利用不足等等，同时无论是潜行还是正面战斗部分的体验都进一步加强，玩家甚至能够获得在树木的枝桠上移动的手段。本作的中文版不但有中文配音，而且准备了台湾版和大陆版两种语音来符合不同中文地区玩家的习惯，诚意爆表。

瞩目

使命召唤 黑色行动Ⅲ

PS4、Xbox One

游戏类型 主视角射击 **发行商** Activsion **发售日** 2015年11月6日

同步发售 系列首次



在2015年之前，单以影响力而言，在所有尚未推出中文版的游戏中，最大牌的作品当属《使命召唤》。不过自从《使命召唤 黑色行动Ⅲ》中文化的消息传出之后，这一令中国玩家遗憾的现状终于被打破了。“《黑色行动》系列”是《使命召唤》之中玩家数量最多的子系列，前两作吸引了近1亿名注册玩家。本系列在玩家中的口碑也相当不错，令人回味的剧情以及容易上瘾的丧尸模式尤其出色。选择这样一款作品来进行系列史上的首次中文化，可谓意义重大。本作的故事发生于2代之后的40年，即2065年。这次游戏的战役模式支持4人合作，4名玩家各自扮演不同的角色，使用各种未来科技作战。多人对战部分此前已经开放了测试，这次游戏提供了9名性能各异的角色，让游戏的玩法有了很大不同。而令人着迷的丧尸模式这次又有重大的改进，不单是时间线回溯，还加入了一系列全新的要素，令人看过之后大呼过瘾。这款千万级别的作品加入中文豪华套餐，标志着中文游戏的又一次腾飞。





瞩目

辐射4

PS4、XOne

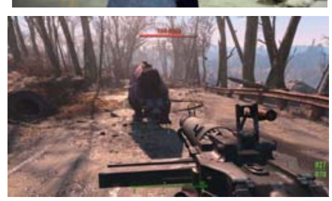
游戏类型 角色扮演 **发行商** Bethesda **发售日** 2015年11月10日

同步发售



距离上一作发售已经五年，“《辐射》系列”第五作《辐射4》的故事背景再一次回到了美国的东海岸地区，这回玩家冒险的舞台变成了学术氛围浓厚的波士顿。相比前几作，本作无论是战斗系统还是成长系统都发生了不小的变化，SKILL系统的取消以及PERK系统的强化意味着本作更加平衡以及有趣。战斗手感更接近于当今主流主射击游戏，改良后的V.A.T.S系统将不再自带时间暂停效果，战斗部分变得更加紧张刺激。全新的武器自定义系统让前作无用的废品“有用武之地”，废土搜刮之旅也随之变得更加有趣。根据地建设作为本作的另一个新要素，也能让玩家从另一个角度感受废土所能带来的乐趣。本作剧情发生在核战200年后的2277年并首次以战前居民为主角，新势力Commonwealth的登场也让人期待。本作那超过11万句的台词量足以让玩家们惊讶不已，然而随着中文化消息的进一步确认，这一切也不再是问题。玩家所需要做的，就是静待发售日的到来，然后开启自己久违了五年的废土之旅。





星球大战 战斗前线

瞩目

PS4、XOne

游戏类型 主视角射击 发行商 EA 发售日 2015年11月18日

同步发售



《星球大战 战斗前线》可以说是EA拿下星战游戏改编版权后推出的第一款星战题材大作，负责开发是旗下大名鼎鼎的FPS开发商DICE，所以本作的游戏类型也不出所料地是以主视角射击为主，不过和DICE旗下的某个知名FPS系列比起来，本作加入了更多第三人称视角的操作内容，载具方面也还原了电影当中的众多战争机器，包括钛战机和X-Wing，还有AT-AT（四脚战车）和AT-ST（步行战车）两个帝国军的标志性载具，而在游戏内容方面则专注于网络对战，有多个不同主题的地图供玩家体验，最大联机对战人数甚至达到了20人对20人。除此之外，玩家也可以挑战任务模式，其内容是玩家们颇为熟悉的生存战，在该模式中玩家能够和同伴一起对抗蜂拥而来的帝国军，并在其攻击下努力完成一个个目标。中文化对本作带来的最大好处是玩家能够方便地理解战场上的目标变化和各种枪械还有装备的特点，如果翻译够正宗，相信也会让不少国内的星战迷深感亲切。



数码宝贝物语 网络侦探

PS4、PSV

游戏类型 角色扮演 发行商 BNEI 发售日 2015年11月26日

系列首次



《数码宝贝物语 网络侦探》的日文版于今年3月12日发售，中文版推出的时间间隔长达七个多月，相信不少喜欢数码宝贝的玩家早已经通关并且完美收集了。不过此次中文版还将对应PS4平台，高清化的体验也算是一个让大家重温一遍的动力，另外由于PSV的单账号设定，此前港服无法使用日版游戏的特典和DLC任务是一个不小的遗憾，因此中文版对于港服玩家而言尤其重要，无论是玩PS4还是PSV版，都可以享受到最完整的游戏内容。当然最后也希望公布不久的《数码宝贝世界 次级命令》也能有推出中文版。

潜龙谍影V 幻痛

瞩目

PS4

游戏类型 动作冒险 发行商 Konami 发售日 2015年11月27日

系列首次



如果要说“《潜龙谍影》系列”多年来最吸引人的部分，那么莫过于那庞大而又深邃的剧情，但对于国内玩家而言，在感受精彩剧情的道路上，往往会被名为语言的厚墙挡住了去路，因此国内很多玩家对于“《潜龙谍影》系列”的理解都是建立于翻译文章以及与其他玩家讨论的二次理解上，这对于自身对于剧情的理解难免不够直观。虽然粉丝群中对于中文版《潜龙谍影》的愿望早有呼声，但鉴于现实条件所限，这个愿望一直都未能实现。而在今年的11月27日，《潜龙谍影V 幻痛》将会正式发售PS4官方中文版，虽然未能与其他版本同步发售，但无论如何这也是系列的首次官方中文化，这次的中文化依旧意义非凡。种种迹象表明，《潜龙谍影V 幻痛》很可能是系列的终结之作，以全中文的游戏环境体验这款伟大的作品难道不也是一种完美落幕的方式吗？



彩虹六号 围攻行动

瞩目

PS4、XOne

游戏类型 主视角射击 发行商 Ubisoft 发售日 2015年12月1日

同步发售



“《彩虹六号》系列”作为“小队战术主视角射击游戏”的佼佼者，本作依然以此为卖点并在系列前作的基础上加以强化。玩家将扮演来自全球5个真实存在的特种部队成员：英国SAS、美国FBI以及SWAT、法国的GIGN、德国的GSG9与俄罗斯的Spetsnaz。不同部队的不同成员有着截然不同的能力，队友之间的协调合作是获得胜利的前提。本作的战斗以小型室内攻坚战为主，场景破坏系统让本作的战斗更火爆的同时，也变得更加真实以及充满变化。如何跟队友合作，合理利用手中的装备与武器，并利用好场景破坏系统方能让玩家的小队战无不胜，趋向真实的战斗系统让本作的战斗和现代军事行动一样讲究“惟快不破”。《彩虹六号 围攻行动》虽然画面相比其他同类游戏稍有欠缺，但对于喜欢小队合作以及真实系主视角射击游戏的玩家来说，本作依然值得推荐，中文化的系统以及装备列表更是让玩家的攻坚之旅变得更加顺利。





三国志13

PS4、Xbox One

游戏类型 策略　发行商 Koei Tecmo　发售日 2015年12月10日

同步发售　简体中文　中文配音



自1985年12月10日《三国志》初代发售以来，这个光荣最负盛名的游戏系列已经走过了30年岁月。作为系列30周年纪念作的《三国志13》，这次不仅将同步发售家用机版本，更会同步推出包括中文语音的中文版！玩家可以从700名以上的武将中选择一位扮演，以各种身分来创造历史。游戏还收录了过关型的英杰传模式，让玩家体验不一样的玩法。游戏用3D表现方法来呈现野战、水战、攻城战的壮阔场面，当然还有热血沸腾的武将单挑。



噬神者 解放重生

PS4、PSV

游戏类型 动作　发行商 BNEI　发售日 2015年12月24日



有着《噬神者2 狂怒解放》的玉珠在前，本作推出中文版多少也在意料之中。《GER》的最大卖点就是花样多变的捕食行动以及《GEB》之后追加的日后谈，在本作里着实可以到"吃神"的乐趣。各荒神也追加了新动作，让战斗又有了新鲜感，加上导入了《GE2RB》的各种系统和武器，让游戏的乐趣更上一层楼。本作在公布发售日的同时也宣布了中文版试玩版的配信消息，不过配信时间目前还尚未确定。



重力异想世界 重制版

瞩目

PS4

游戏类型 动作冒险　发行商 SCE　发售日 2015年12月10日

同步发售　简体中文



《重力异想世界》的高清重制并不令人意外，而且原作已经有中文版，因此高清版的中文化是毫无疑问的。另外在SCEJA亚洲发布会上，游戏导演外山圭一郎确认本作会有简体中文版，看来之后很有可能还会登陆国行主机。本作很快将于12月10日推出，在等待续作正式推出的同时，不妨再好好体验一遍前作的剧情，跟随着凯特将更美丽的城市景致尽收眼底吧。



心理测量者 无法选择的幸福

Xbox One

游戏类型 文字冒险　发行商 5pb.　发售日 2015年秋



本作是根据人气动画《心理测量者》(PSYCHO-PASS)改编的文字冒险游戏。《心理测量者》描绘了在一个将人类的感情进行数值化管理的未来社会中，处理犯罪的执行官和监视官面对各种恶势力的故事。游戏加入了原创角色，故事也是原创的，而动画第一季的主要角色也会登场。游戏已于5月28日在日本登场，夏天正式宣布将推出官方中文版。对于一向以剧情取胜的本系列来说，官方中文版的推出无疑是个重大利好。



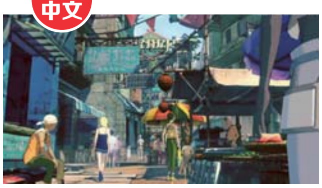
重力异想世界2

瞩目

PS4

游戏类型 动作冒险　发行商 SCE　发售日 2016年内

简体中文



前作《重力异想世界》作为PSV首发游戏在2012年底推出，如今三年过去了，续作方才正式揭开神秘的面纱，实在让惦记着前作剧情伏笔的玩家们等了太久太久。由于前作推出过中文版，又是索尼自家的游戏，因此完全不必担心中文化的问题，唯一的要求大概就是尽快发售了。或许是因为家用主机的性能更适合展现广阔的开放性世界，因此新作只会登陆PS4平台，虽说少了一点便携性，不过应该不必再忍受前作中那漫长的读盘时间了。另外官方也确认本作将会是系列的完结篇，一切的故事和谜题，都将画上了终结的句点。

机动战士高达 Extreme VS-FORCE

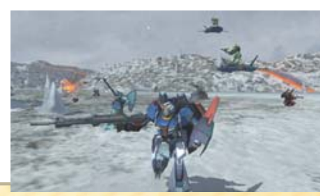
PSV

游戏类型 动作　发行商 BNEI　发售日 2015年冬

同步发售　系列首次



本作是"《机动战士高达VS》系列"的最新作，也是久违的掌机平台作品。本作的最大特点就是新加入的"部队战"，能让玩家培养属于自己的队伍。对战模式保留了本地的在线对战，同时还加入了最近几部动画作品的新机体，包括刚开播不久的《铁血的奥尔芬斯》主角机巴尔巴多斯。本作中文化的好处就在于能够让不熟悉日语的玩家从一堆片假名组成的机体里一下子找到自己喜欢的机体。去年的《高达破坏者2》采用了同时收录港译与台译两种翻译，不知本作是否也会这样收录中文字幕。



奥丁领域 利弗诗拉希尔

曝目

PS4、PS3、PSV

游戏类型 动作角色扮演　发行商 Atlus　发售日 2015年冬

同步发售



《奥丁领域》是知名游戏开发商 Vanillaware 的代表作之一，即使是 PS2 这样一个众星闪耀的时代，它依然凭借唯美独特的画面以及精彩壮阔的剧情而大放异彩。然而由于语言关系，恐怕当年很多即使体验过本作的国内玩家也只能朦胧地了解故事的大致轮廓，却不能深入体会欣赏。时隔 8 年，本作终于高清化登陆本世代，而且不仅仅是高清化，原版中让人诟病的战斗系统也进行了大幅修改，人物动作、招式、必杀技数量大幅增加，还加入了育成要素，使得游戏的内容大幅度扩充。毕竟 Vanillaware 在原版《奥丁领域》之后还推出过《胧村正》，而后者也凭借出色的手感而广受赞誉，因此可以预想到，重制版《奥丁领域》的爽快度也绝对有保证。而且本作还确定会推出中文版，这无疑能让无数当年感到遗憾的玩家一偿所愿。目前日文版的发售日已经确定为 2016 年 1 月 25 日，只不过中文版的发售时间到现在还没确定，但从预订时间上来看，同步发售的可能性还是很高的。





巨兽

XOne

游戏类型 动作　发行商 Microsoft　发售日 2015年内



被 XOne 和 Win 10 独占的 MOBA 类作品《巨兽》在风格上和《英雄联盟》和《DOTA 2》等作品颇为相似，不过也有一些属于自己的特点，例如在游戏当中玩家需要守护的不是固定的城堡，而是拥有战斗力的巨兽，玩家操纵英雄的方式也是类似动作游戏的手柄式控制，加上颇有想法的召唤兽系统和巨兽的必杀槽等设定，让这款作品充满了个性。中文版的推出肯定会令这款需要在战斗过程中不断选择升级项目的作品变得更容易理解而且乐趣十足。



如龙 极

曝目

PS4、PS3

游戏类型 动作冒险　发行商 SEGA　发售日 2016年1月21日

同步发售



“《如龙》系列”向来以剧情为一大卖点，但是这个诞生已经有 10 年的系列直到今年才推出了第一款中文化作品——《如龙 0》。《如龙 0》作为系列的起源作，即使对第一次接触这个系列的中文玩家来说，剧情也不存在断层。因此中文版也备受好评。然后今年 TGS 上，SEGA 公开了“《如龙》系列”初代将会推出重制版《如龙 极》，并且会同步推出中文版，这时间上仿佛就是专门为了华语圈而特意重制一样令人欢喜。毕竟《如龙》初代和第二代的剧情是系列评价最高的，而且《如龙 极》还加入了大量新要素，喜欢这个系列的玩家绝对不能错过。

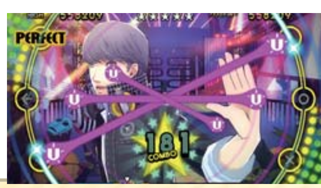
女神异闻录4 午夜热舞

PSV

游戏类型 音乐　发行商 SEGA　发售日 2015年冬



《女神异闻录 4 午夜热舞》的日文版在今年的 6 月就已经发售，如今连 DLC 都已经基本上全部推出了，加上只是一款音乐类的游戏，因此延后半年之久的中文版多少显得有些分量不足。不过其实本作的剧情模式并不含糊，延续在本篇时间线之后的全新故事同样值得细细品读，中文版的推出无疑能够帮助玩家更好地理解其中的细节。联想到此前《女神异闻录 4 黄金版》也曾推出中文版，那么跳票到明年夏天的《女神异闻录 5》中文化的可能性便更高了，我想这才是最重要的（笑）。



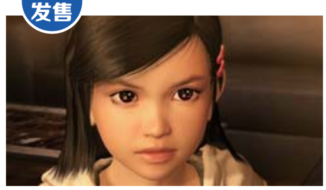
如龙 6

曝目

PS4

游戏类型 动作冒险　发行商 SEGA　发售日 2016年秋

同步发售



与《如龙 极》同时公布的还有系列正统续作《如龙 6》，这也是时隔 3 年之后再次延续正统的故事，同样会同步推出中文版——虽然对一些不了解前面剧情的玩家来说会存在断层，但依然值得兴奋，毕竟当初也有很多看着日文版过来的玩家，如果想不落后于人，或者害怕被人剧透，最好的方法就是第一时间玩嘛。所以《6》的中文版同步发售可谓对华语市场更贴心了。



火影忍者疾风传 究极忍者风暴4

PS4

游戏类型 动作冒险 发行商 BNEI 发售日 2016年2月2日

同步发售



继系列前作推出中文后，本作的中文化已在情理之中。不过目前游戏在宣传时，始终以索系平台为主，XOne 主机几乎没有确切的消息，至于会不会像上一作一样，不发售 Xbox 平台上的中文版目前尚未可知。其实就《火影忍者》这个主题的游戏而言，剧情上玩家肯定没有认知上的障碍，系列操作的大框架也没有发生过改变，所以影响上都不算巨大。不过有中文版的推出，对喜爱《火影忍者》游戏的玩家当然还是一个令人欣喜的好事。



全境封锁

PS4、XOne

游戏类型 角色扮演 发行商 Ubisoft 发售日 2016年3月8日

同步发售



《全境封锁》以“夺回纽约”为主题，玩家将扮演特工组织“Division”为夺回被不知名病毒以及暴徒控制的纽约而战。玩家可以通过与同伴合作，逐步解放纽约并获得新装备以及新技能，从而挑战更加危险但回报也更加丰厚的“管制地区”。在管制地区中给玩家带来危险的不光有凶狠的暴徒，还有身边不知何时会背叛你的队友。全中文化的本作能让玩家更好地理解本作的来龙去脉，作为已逝作家汤姆·克兰西冠名的最后一部游戏，本作的剧情无疑值得期待。



神威9号

PS4、PS3、PSV

游戏类型 动作 发行商 DEEP SILVER 发售日 2016年2月12日



由知名游戏制作人稻船敬二打造，被外界一致认为是《洛克人》的精神续作。采用传统的横向卷轴闯关模式，玩家所扮演的第 9 号机器人贝克拥有夺取敌人技能和武器的特殊能力，运用这些能力不仅能够让战斗更加有利还有相应的解谜环节。游戏的手感同样硬派十足，充满个性且能力各异的 BOSS 也是游戏的一大亮点。本作的中文版不仅可以帮助玩家了解剧情，对于游戏中各种操作的中文提示想必也能够让玩家更快上手，值得一提的是这次的中文化是由 PS 系平台独占推出。



孤岛惊魂 野蛮纪元

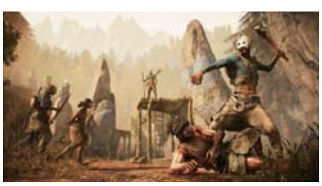
PS4/XOne

游戏类型 主视角射击 发行商 Ubisoft 发售日 2016年2月23日

同步发售 系列首次



《孤岛惊魂 野蛮纪元》的突然公布相信让不少的粉丝感到惊讶，背景设定于史前一万年的本作与过去风格迥异，而另一个与过去不同的是本作将会同步推出中文版，虽然只是一个主视角射击游戏，但是“《孤岛惊魂》系列”的剧情相比同类作品其实诚意十足，而且很多游戏过程的对话如果不具备一定的语言基础往往难以理解，而这一次首次的官方中文版也看出了育碧将旗下知名品牌进一步中文化的决心，对于玩家而言这必然是一个极好的讯号。



未知海域4 贼途末路

瞩目

PS4

游戏类型 动作冒险 发行商 SCE 发售日 2016年3月18日



对于该系列来说中文化似乎已经成为了必不可少的内容，对于系列那宛如电影版的精彩剧情，完全中文化的语言环境对于玩家的游戏体验来说势必会大幅增加代入感。本作中玩家将跟随我们熟悉的德雷克再次重回贼道，在寻求那传说中海贼宝藏的同时也揭露了隐藏在历史背后的真相，为此玩家将欣赏到一场精彩绝伦的环球冒险！除了大量全新的场景以外、我们的“船长”这次还将拥有特殊的冒险道具以及许多新武器来帮助玩家解谜战斗。作为系列登陆次世代平台的第一作，开发者保证游戏的画面将再次提升，大量新技术的引入也让各种画面效果的表现更加出众，本作还将首次加入一定的开放性元素，让玩家在美轮美奂的环境中不至于走马观花，而是可以进行一定程度的探索。还有值得一提的是本作已经确定将会推出剧情 DLC，这也是系列首次加入此类内容，届时全中文的剧情演绎将更加值得期待。





初音未来 歌姬计划X

PS4、PSV

游戏类型 音乐 发行商 SEGA 发售日 2016年3月(PSV)、2016年秋(PS4)

同步发售



虽说前作《初音未来 歌姬计划 F2》推出过繁体中文版，但并不是同步发售。而在今年 TGS 的媒体采访中，制作人已经明确表示最新作《X》的中文版将会和日版同步推出，国内玩家不必再纠结于发售日滞后的问题了。从前作《F2》的情况来看，不仅游戏的 UI 和系统界面进行了中文化，歌词也都进行了翻译方便玩家理解，同时保留了原汁原味的日文字幕，相信在新作中依然会采用这样的做法，不必担心会有歌词翻译不准确的问题。

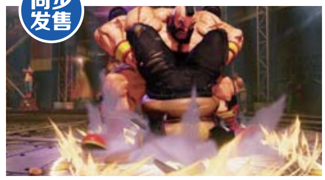


街头霸王Ⅴ

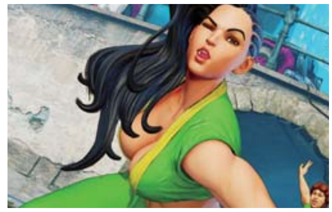
PS4

游戏类型 格斗 发行商 Capcom 发售日 2016年春

同步发售



早在《街头霸王Ⅳ》的 PC 版中中文版早已存在，只是家用机版没有一同跟进，这确实是一个不小的遗憾。但这次的《街头霸王Ⅴ》将会同步发售中文版，虽然只是一个格斗游戏，但街机模式仍然有不少的剧情动画，这能让玩家更好地了解本作的剧情，而且仅仅就全中文化的界面就让人有一种亲切感，最重要的是本作将与其他版本同步发行，因此中文版必然会成为国内玩家的第一选择。



黑暗之魂Ⅲ

瞩目

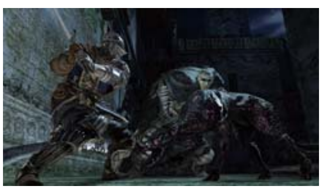
PS4、XOne

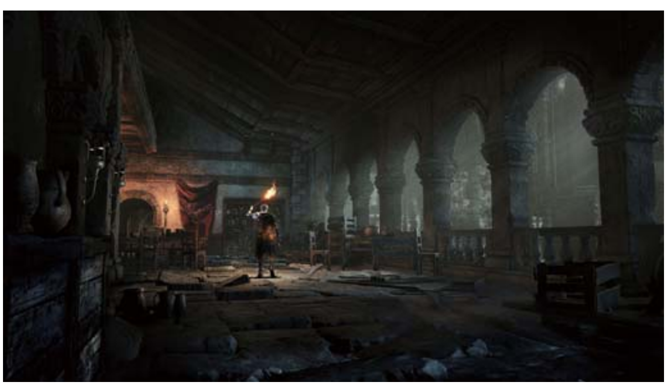
游戏类型 动作 发行商 BNEI 发售日 2016年4月

同步发售



由 From Software 的鬼才制作人宫崎英高一手打造，"《黑暗之魂》系列"的优秀素质自然不必多说，而且在国内有着非常坚实的玩家基础。而即将在明年年初发售的《黑暗之魂Ⅲ》，将是一款专为次世代平台打造的全新作品，游戏继承了系列黑暗与硬派风格，同时加入了诸多颠覆性改变，也被制作人称为系列的转折点，玩家对本作的期待度着实满点。然而，复杂的系统、略显晦涩的剧情、种类繁多的武器与道具，这些都是"《黑暗之魂》系列"的传统特点，也是让许多玩家对"《魂》系列"敬而远之的理由。而《黑魂Ⅲ》中文版的出现，无疑是为玩家提供了一个快速上手游戏与理解剧情的良好机会。虽然并非系列首次中文化，但《黑魂Ⅲ》的中文版与日版的首发日期相距甚微，可以说是近乎同步发售，这也让想要借助本作接触"《魂》系列"，但却因为语言问题犹豫不决的玩家提供了一个真正意义上的不二之选。





星之海洋5 忠诚与背叛

瞩目

PS4

游戏类型 角色扮演 发行商 Square Enix 发售日 2016年春

系列首次



作为曾经的日式 RPG 知名系列，自从第四部之后，"《星之海洋》系列"已经沉寂很多年了。加上《FF15》的难产以及 SE 近年的"不务正业"，让不少粉丝对本作的复活希望感到非常渺茫。因此《星之海洋 5》的突然公布是让人如此意外和惊喜。更让人意外的是，《星之海洋 5》随着中文化大潮一并推出了中文版。这里也不得不感叹 Tri-Ace 的开发速度，去年刚出了《梦幻之星 NOVA》，今年就来了一部《星之海洋 5》。"《星之海洋》系列"当年以优秀的战斗系统，以及出色的剧情吸引了不少玩家，无论系统还是剧情，中文化对玩家的理解都是非常有帮助的。而且攻略过程中需要完成的解谜条件也需要理解文字，因此，中文化对国内玩家来说有非常大的帮助，至少你不用再像以前那样，不懂日文就只能照着攻略打，这样多少会失去一些探索的乐趣。





勇者斗恶龙 英雄集结 II

PS4、PS3、PSV

游戏类型 动作角色扮演 发行商 Square Enix 发售日 2016年春



本作虽然早在初代发售后不久便已公布，但直到现在也只公布了一张概念图。从官方公布的情报来看，这次游戏的卖点在于增加了最大 4 人的联机要素。从概念图来看，前作的不少角色都会继续登场，此外 6 代的哈桑和 7 代的玛丽贝尔也将加入。前作的中文版素质还算不错，要知道这是系列史上首次中文化，而《DQ》系列”的翻译难度是很大的。而本作早早公布中文化，也不禁让我们对未来的《DQ11》的中文版充满期待。

DRAGON QUEST HEROES II
ドラゴンクエストヒーローズII
双子の王と予言の終わり

勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧

PS4、PS3、PSV

游戏类型 角色扮演 发行商 Square Enix 发售日 2016年内



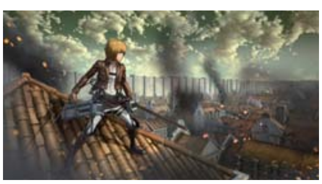
在初代《勇者斗恶龙》中，假设勇者面对最终龙王抉择时选择了“邪恶”分支，而衍生出被魔物支配的世界——这就是本作诞生的基础。玩家将在方块组成的残破世界中冒险，利用建造者的力量复兴阿雷夫嘉尔德。本作由高自由度的方块建筑部分和易上手的 ARPG 融合而成，但也遵循着传统，以纯日文假名标识的游戏系统和剧情无疑是新玩家的一大难关。而中文化则是扫清了一切障碍，同时也印证了“《勇者斗恶龙》系列”PS 系新作中文化步伐的再次迈进。



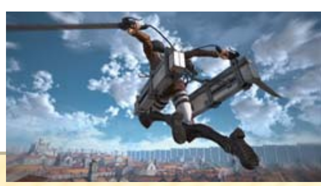
进击的巨人

PS4、PS3、PSV

游戏类型 动作 发行商 Koei Tecmo 发售日 2016年内



Koei Tecmo 在神秘预告网站以“这并不是无双”为标语宣传的动作游戏新作《进击的巨人》，于 TGS 2015 的 SCEJA 亚洲发布会上公布了繁体中文化计划。本作由 ω-Force 开发，根据动画版《进击的巨人》为原型制作。从目前的情报来看，游戏不仅将再现“立体机动装置”灵活的飞檐走壁，面对巨人作战时还能够选择巨人身上的各个部位进行砍击，而多名 NPC 队友协作围剿巨人的场面也得到了还原。除了超展开的主线剧情，游戏还会聚焦特定角色进行描写，中文版正是粉丝们对本作加深了解的绝佳途径。



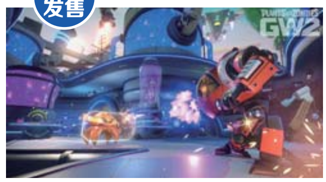
瞩目

植物大战僵尸 花园战争2

PS4、XOne

游戏类型 动作射击 发行商 EA 发售日 2016年第一季度

同步发售



从全球著名的塔防游戏到大异其趣的动作射击作品，《植物大战僵尸 花园战争》开创了一条崭新的道路，而即将在明年推出的《花园战争 2》则肩负着进一步拓展这种新玩法可能性的重任。本作首先是加入了和之前“花园行动”模式倒转过来的僵尸工厂防守战，让玩家能够使用僵尸角色朋友们合力对抗蜂拥而来的植物。同时本作为植物和僵尸都新增了三个角色，其中既有造型搞怪的海盗僵尸，也有造型未来感十足的变形橘子，甚至曾经只是炮灰的爆炸小鬼也拿起了能够高速射击的双枪加入战团，还能够召唤大型机甲“泰坦天降”，可谓是花样多变。同时这些新角色也会和之前的众多僵尸以及植物一样，能够解锁各种外形的特殊能力不一的变体，想必各位玩家又得经历一轮抽卡才能集齐，不过这也正是游戏的乐趣所在。本作目前已经确定会推出繁体中文版，虽然游戏当中的文字与语音不多，许多幽默元素也不存在文化理解障碍，不过能够玩上专属于中文地区玩家的版本也是一件令人感到满意的事情。

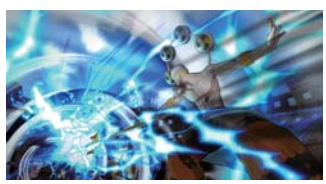




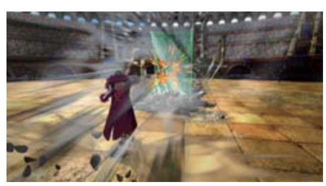
海贼王 燃烧之血

PS4、PSV

游戏类型 格斗 发行商 BNEI 发售日 2016年内



作为改编游戏的热门漫画题材，多年来《海贼王》的改编游戏多数为动作冒险类型，不过《海贼王》作品中的不少角色都是 BNEI 旗下乱斗游戏的常客，此次推出的格斗游戏也算情理之中。同样由于漫画的普及率，中文版的公布只能算是锦上添花。从本作公布的宣传影像可以发现，战斗中普通打击技对发动了自然系能力的对手无效，角色发动绝招时会有特写画面。因为跨 PS4 和 PSV 双平台，游戏的整体素质目前看上去没有令人惊喜的地方。



瞩目

最后的守护者

PS4

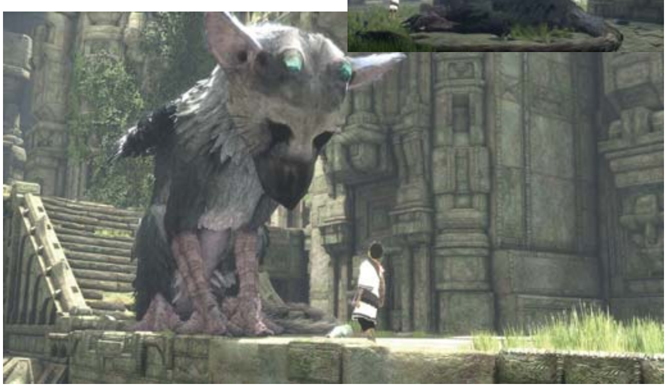
游戏类型 动作冒险 发行商 SCE 发售日 2016年内

同步发售



《最后的守护者》作为上田文人三部曲作品的收官之作，自2009年PS3时代公布一路跳票至今，算一算也有七个年头了。年初的一段时间内，甚至已经有谣言表示索尼已经放弃了本作的开发，好在今年E3中玩家们还是等到了本作的消息。作为索尼第一方的游戏，本作中文版的推出可谓毫无悬念，不过玩过《ICO》和《旺达与巨像》的玩家应该都知道，上田文人的作品虽然有着足够的深度，但是这种“深度”并不依赖复杂的剧情来表现。本作中主角和大鹫这一对组合，本来就无法用人类的语言进行交流。从目前公布的影像中看，即使有时这对特殊的组合需要进行沟通，主角也大都通过比划一些肢体动作来让大鹫明白他的意图。加之本作中的主角并不像德雷克一样是个自己能跟自己聊上一天的话唠，所以在游戏过程中是否有中文倒不是特别重要。不过因为目前本作整体剧情的世界观为何还不知晓，有了中文的支持，至少国内的玩家在选择本作时可以少一些顾虑。



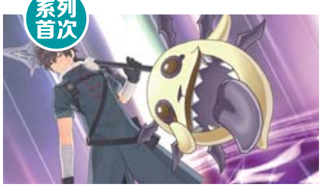


召唤之夜6 消逝的境界

PS4/PSV

游戏类型 策略角色扮演 发行商 BNEI 发售日 2016年内

系列首次



本作属老牌SRPG系列——《召唤之夜》系列”的15周年纪念作品，《召唤之夜6 消逝的境界》不仅会首次登上次世代家用机平台，还会实现系列的首次中文化。本作采用双主角设定，依然以性格鲜明的角色、引人入胜的世界观与剧情、以及种类繁多的召唤兽作为卖点。作为以角色关系与剧情为一大卖点的游戏，而且游戏的战略系统也具有一定的复杂度，中文版的推出自然对玩家有着很大的帮助。如果你是系列的忠实粉丝，那么本作的中文版一定是不容错过的。

火箭鸟2 进化

PS4、PSV

游戏类型 动作射击 发行商 Ratloop Asia 发售日 2016年第四季度



《火箭鸟 铁汉雄鸡》是2011年在PS3上推出的优秀独立游戏作品，不过令人惊讶的是，其续作《火箭鸟2 进化》竟然从最开始宣布的2014年发售一路延期到了2016年冬季，不过独立游戏开发从来是需要慢工出细活的，所以这个续作也肯定会令人期待，因为除了邪恶的企鹅军团，本作中甚至还有太空猫头鹰作为敌人登场，而且进一步强化了游戏的合作模式，让四位玩家能够通过叠罗汉的方式“并肩”作战，中文化也会让本作带着恶搞的故事变得更容易理解，令人期待。



瞩目

龙鳞化身

XOne

游戏类型 动作 发行商 Microsoft 发售日 2016年第四季度

同步发售



《龙鳞化身》公开的时间并不长，上一次也不过是一年多前的2014年E3发布会，但是这个游戏的开发历程其实长达10年，早在Wii还在热卖的时代就已经进入了规划阶段，但是方案几经白金工作室的修改，最后才让其成为了一款XOne独占的作品。在这款作品当中，玩家操纵的是名为德鲁的青年，他不但拥有过人的身手，似乎还可以让自己的身体化为类似龙人的形态，而他的伙伴就是游戏当中的另外一个操纵对象：巨龙瑟班。玩家可以在作战时发出指令，指挥瑟班攻击敌人、破坏建筑又或是和大型怪物对战。游戏本质上是一款角色扮演游戏，常见的RPG元素如升级、装备和技能等等，作为同伴的巨龙瑟班也可以通过进化和佩戴护甲的方式来进一步强化自身的战斗能力。除了单人模式，游戏中还加入了联机对战的内容，玩家可以把自己的角色和巨龙都带入到联机模式当中，和朋友一起挑战更为强大的怪物。本作已经确定有中文版推出，令玩家们能够更方便地了解本作的剧情和世界观。





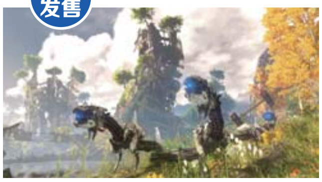
地平线 黎明时刻

瞩目

PS4

游戏类型 动作　发行商 SCE　发售日 2016年内

同步发售



《地平线 黎明时刻》是“《杀戮地带》系列”的开发商 Guerrilla Games 倾情打造的一款原创新作，也是该工作室颠覆了其传统开发套路的野心之作。本作是一款标榜着开放世界的动作游戏，舞台建立在由非人类掌握主导权、人类文明逐渐被自然所遗忘的未来世界，玩家所要扮演的则是人类部落的弃子——Aloy，利用结合自然素材和机械零件制作而成的巧妙武器，与各种大型机械敌人进行作战，很像在未来世界背景下的单人版《怪物猎人》。虽然本作至今没有公布过多的游戏细节，但从目前所知的情报以及开发商对于本作的描述来看，虽然游戏不会有传统意义上的多人模式，但是游戏的规模将会空前宏大，绝对是明年最让人期待的第一方作品之一，在国内也是备受各路玩家期待。而中文版的推出，可以让国内玩家更好地理解本作的剧情，在跨越了语言障碍的情况下，融入到这款拥有庞大世界观的作品之中，获得更加完美的单人游戏体验，意义十分重大。





坦克世界

PS4、XOne、X360

游戏类型 射击　发行商 Wargaming　发售日 2016年内



继 XOne 和 X360 平台之后，高人气战争射击 F2P 网游《坦克世界》将登陆 PS4，并且也有繁体中文版。PS4 版《坦克世界》对所有 PSN 用户免费开放，将带来全新的自定义地图、坦克和迷彩等内容，支持 PSV 遥控游玩，并且为 PS Plus 会员准备了限定特典。在亚洲地区本作还与动画《少女与战车》联动，提供 PS4 系统主题和迷彩。鉴于国内早已有厂商代理 PC 版的《坦克世界》，或许我们可以期待 PS4 版的简体中文化甚至国行版的推出。



限界凸起 萌情水晶

PSV

游戏类型 角色扮演　发行商 Compile Heart　发售日 2016年



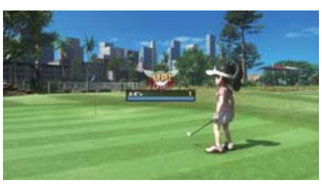
去年 TGS 前夕 SCE 的亚洲发布会上，SCE 公布了海量的中文游戏阵容，其中就包括了一款绅士游戏《限界凸记 萌之编年史》，虽说好歹是一款 RPG，充满恶搞的剧情也颇为欢乐，但是这样一款打擦边球打得毫无下限的作品首次推出中文版确实让人吃惊了一把。无独有偶，今年推出的续作《限界凸起 萌情水晶》将再接再厉继续推出中文版，只不过发售日莉日版稍微有点远，要到明年才发售。



新大众高尔夫

PS4

游戏类型 体育　发行商 SCE　发售日 2016年内



“《大众高尔夫》系列”新作登陆 PS4，并再次提供繁体中文版本。本作实现了一张大地图上同时存在 9 洞的场地规模，玩家可以在高尔夫球场上自由走动，选择最优的击球线路和策略。与以往选择默认角色不同，游戏提供了虚拟形象自定义的功能。玩家要设定自己的角色并通过比赛不断提升其实力，甚至培养出特殊的能力倾向。在线模式中玩家还会遇到玩家对战等随机事件，完成任务后获得奖励，或是在球赛之于享受钓鱼等休闲活动。



JOJO的奇妙冒险 天堂之眼

PS4、PS3

游戏类型 动作　发行商 BNEI　发售日 2016年内

系列首次



CC2 制作的“《JOJO》系列”游戏一直以“还原原作”作为最大的卖点，本作在前作的基础上新加入了不少前作未参战的角色，同时还加入了不少新台词，在最近更是宣布将收录由漫画原作者荒木飞吕彦亲自撰写的新剧情，可谓是诚意十足。本作中文版的发售日还未正式确定，不过令人在意的是中文版里会不会把原作的那些拟声词也一起翻成中文。





视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 雅娜丝&琉莉迪丝 ■出自《无夜国度》 ■Coser 秋沙雨&八重樱

传颂之物 虚伪的面具

うたわれるもの 偽りの仮面

■Aquaplus ■策略角色扮演
■2015年9月24日 ■日版

PS4/PS3/PSV



- 时隔多年的续作
- 名声优、全语音
- 兽耳美少女福利
- 白金奖杯轻松拿



热血推荐

24

文字冒险与战斗之间的比例失衡，大段一本道剧情间穿插的战斗还不如通关后的高难度关卡有趣。**从系统设计和必杀技等动画细节看得出小厂商的用心，但毕竟游戏规模不大，可玩内容过少，操作和UI方面也有诸多不便**。全语音40小时的剧情虽然未完结，但有笑有泪，而且音乐也依旧绝赞。

系列时隔多年的续作，在画面表现上有了飞跃性的进化。战斗部分所占的比例依然较少，策略系统简单易懂，很容易上手。剧情方面是一大卖点，依然保持了高水准，并与前作联系紧密，遗憾的是本作没有推出中文版，不懂日文的玩家可能难以体验。

游戏质量相当出色。本篇关卡不算多，但能体验到相当浓厚的故事，而追求战棋游戏乐趣的玩家，也能在通关后的追加高难度关卡中获得满足。战斗系统继承了前作的精髓，但细节追加和画面表现力的进化可谓是翻天覆地。首周三版本6万不到的销量实在让人为其不值。

东京异境

東亰ザナドゥ

■Falcom ■动作角色扮演
■2015年9月30日 ■日版

PSV



- 细腻的剧情细节
- 爽快的战斗
- 种类繁多的收集要素



23

本作整体上来说就像是《伊苏》风格的《轨迹》，收集与系统和《轨迹》一样繁复，而战斗有着些《伊苏》式的爽快。虽然没有大地图的设定，但是有着不同机关的迷宫让人涌现挑战欲望。美中不足的是迷宫战斗的视角有时候看起来比较乱，大场景的读盘稍微有些慢。

在现实舞台下的剧情设定堪比当下流行的轻小说，因而题材会比较挑人。事件演出节奏过于拖沓、对白冗长，也是要扣分的点。不过路人对话依旧丰富。战斗方面由于突兀的击杀慢镜头而微妙地削弱了打击感，镜头和动作也做得不尽人意。作为一个原创新作显然打磨不足，没有很突出的亮点。

剧情的刻画和出色的音乐都无可挑剔，不过和在TGS上试玩的感受一样，游戏在战斗系统和迷宫探索部分有所欠缺。战斗过分追求招式上华丽的视觉特效，反而忽略了动作的连续性。迷宫无论是地图还是机关设计千篇一律。虽然有丰富的可选角色，却难以让人提起重复挑战的欲望。

无夜国度

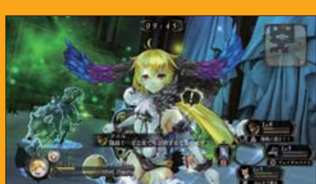
よるのないくに

■Koei Tecmo ■动作角色扮演
■2015年10月1日 ■日版

PS4/PS3/PSV



- 战斗美少女主角
- 四位一体的从魔小队系统
- 出色的配乐
- 养眼的福利元素



23

本作的人物建模对2D原画的还原度很高，虽然动作僵硬了点但总的来说还令人满意。**主角配搭从魔小队的战斗系统很爽快，而且每一场BOSS战都设计得相当不错**。不过游戏的内容分量偏少，通关后缺乏可以深入挖掘和探索的要素。PSV版要额外扣两分，一分是画面太差，一分是帧数不足。

游戏在各个方面都体现出了小成本制作的特点，流程较短，剧情也不算深刻。登场人物和妖魔的数量屈指可数，迷宫地图也没什么岔路可言，限时探索的设定有何意义也完全不能理解。从魔系统算是个亮点，高等级的从魔搭配合理的道具可以大幅降低游戏难度。

本作的打击手感一般，但爽快的战斗配合华丽的特效弥补了这一切。画面并不出类拔萃，但人物建模却能称得上是赏心悦目，音乐也相当悦耳。本作的操作易于上手，但部分操作容易使玩家手忙脚乱。不过即便如此，对于对游戏题材有兴趣的玩家来说，本作依然非常值得推荐。

NBA 2K16

NBA 2K16

■2K Games ■体育
■2015年9月29日 ■中文版

PS3/PS4/X360/XOne



- 操作系统大幅改动
- 丰富的网络模式
- 新增的经典球队
- 物理引擎全新进化



热血推荐 25

筒子酱：本作对游戏操作进行了大幅修改，物理引擎优化后，游戏也变得更加真实。网络模式的可玩性更进一步，支持的自定义要素也更为丰富。游戏方面，本作中防守和进攻变得更加平衡，超级球星作用有所弱化。可惜作为最大卖点的剧情模式成了最大槽点。

本作的 AI 有了长足的进步，防守上电脑不会再被挡拆一招鲜吃遍天了，进攻上也很少出现战术被识破后傻乎乎运到 24 秒后胡乱出手的情况了。经理模式下更是增加了相当多的内容，让球队运营变得非常真实好玩。至于 MC 模式，感觉嘘头看起来很美，但是结合游戏做的并不是不好。

本作在前作的基础上强化了防守部分，球场的攻防变得更加贴近真实，其他模式诸如球员生涯模式相比之前也有了不少的进化，玩起来乐趣满分。但是本作的平衡性依然存在着问题，重新设置的菜单也不尽人意。一些 BUG 的存在令人遗憾，诸如赛场上的实时数据显示不时会出现错误。

阿尔斯兰战记无双

アルスラーン戦記×无双

■Koei Tecmo ■动作
■2015年10月1日 ■日版

PS4/PS3



- 还原动画的卡通渲染风格
- 沿袭《无双》的成熟系统
- 众多来自原作的经典设定



21

总的来说没有跳出《无双》的影子，很多系统都是系列出现过的，只不过改头换面了一下。最有特色的应该是军团行动，感觉像是从《决战》和《百年战争》中借鉴过来的，爽快感尚可，但并没有让游戏有脱胎换骨的感觉。帧数方面有些小瑕疵，是否喜欢还是取决于你对原作的爱有多深。

剧情和战斗间的无缝衔接沿袭自 356，过渡显得非常自然，武艺录和蓄力切换系统也让以往的 C 攻击更多了一层变化，但其他方面就无太大亮点。**操作军团的马尔丹冲刺虽然是刷连击和击破的有效手段，但使用时自由度有限**。参战角色人数和剧情长度则受到动画版的限制，耐玩度明显不足。

粉丝向味道十足的一作，虽然加入了新的 C 技切换系统，以及操作军团“以千敌千”的马尔丹冲刺，但总体没有颠覆传统“无双”的套路。画面风格与《海贼无双》系列”类似，卡通渲染的角色造型还原度很高，但场景略显简陋，时而出现的掉帧现象也会影响游戏体验。

变形金刚 毁灭战士

Transformers Devastation

■Activision ■动作
■2015年10月6日 ■美版

PS4/PS3/XOne/X360



- G1 动画版经典造型
- 白金式硬派动作手感
- 多阶梯难度选择，同时满足轻度重度玩家
- 丰富且设计精妙的挑战任务



热血推荐 26

G1 动画版变形金刚的造型在本作中得到了高度还原，卡通渲染的画面风格十分讨喜。手感保持了白金工作室一贯的高水准，各种巧妙的连击设定使得战斗异常爽快，高难度下的敌人 AI 也令人满意。复杂的养成系统与武器合成一定程度提高了耐玩度，但流程过短的缺点依然十分明显。

白金味十足的战斗系统加上情怀味十足的 G1 造型，足够 80 后玩家买十张了（误）。不过偏短的流程和过于重复的敌人类型还是让游戏过程显得有点单调，刷武器的设定在游戏需要多周目才能白金/全成就的情况下显得有点讨巧，比较令人惊喜的是 50 个挑战任务中有几个设计得颇有意思。

画面完美还原了 G1 动画，动感又好听的 BGM 也是一大亮点。**由白金担当的动作和手感方面毋庸置疑，值得赞叹的是与原作完美契合的战斗系统和养成要素，算是动作苦手的玩家也能达成高评价**。数量众多的收集要素和挑战任务也保证了游戏的耐玩度，至今为止最好玩的《变形金刚》游戏。

下载游戏 瘟疫公司 进化

Plague Inc: Evolved

推荐度 9.0 / 10

XOne

■2015年9月18日
■14.99美元
■Ndemic Creations
■策略



增添了副标题“进化”并登陆家用机的本作早在几年前就已经闯出了名声，在更改了对应手柄的操作后，游戏的乐趣也没有受到削弱，玩家思考如何散播病毒，最终感染并消灭全球人类的过程仍然乐趣十足，同时游戏增添的众多解锁要素也让重复游戏更有动力。

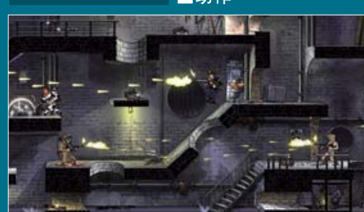
下载游戏 枪，血，黑手党

Guns, Gore & Cannoli

推荐度 7.0 / 10

XOne

■2015年9月25日
■14.99美元
■Crazy Monkey Studios
■动作



游戏的画面采用了《勇敢的心 世界大战》那样的精致 2D 风格，游戏内容是操纵黑帮打丧尸。游戏的难度偏大，高难度下在密集的丧尸面前，玩家的火力有如挠痒般不给力。好在游戏支持 4 人合作，让乐趣上升了很多。另外也有专门用来破坏友情的 4 人对战模式。

游戏排行榜 GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

日本 JAPAN TOP10

统计期间 9月28日～10月4日

1 东京异境



东京ザナドゥ

PSV NEW

本周 88,879 套 累计 88,879 套

●Falcom ●动作角色扮演 ●2015年9月30日

2 职业进化足球2016



ワ-ルド サッカ- ウイニングイレブン 2016

PS3 NEW

本周 48,473 套 累计 48,473 套

●Konami ●体育 ●2015年10月1日

排名	机种	动向	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4	NEW	职业进化足球2016	ワ-ルド サッカ- ウイニングイレブン 2016	Konami	体育	2015年10月1日	39,017 套	39,017 套
4	PS4	NEW	无夜国度	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	2015年10月1日	35,907 套	35,907 套
5	PSV	NEW	无夜国度	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	2015年10月1日	32,904 套	32,904 套
6	3DS	↓	妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队	妖怪ウォッチバスタ-ズ 赤猫団／白犬队	Level-5	动作角色扮演	2015年7月11日	32,676 套	1,599,416 套
7	3DS	NEW	立体绘图方块2	カタチ新发见！ 立体ピクロス2	Nintendo	益智	2015年10月1日	30,468 套	30,468 套
8	Wii U	↓	超级马里奥制造	ス-パ-マリオメ-カ-	Nintendo	平台动作	2015年9月10日	30,150 套	275,332 套
9	3DS	↓	口袋妖怪 超不可思议的迷宫	ポケモン超不思议のダンジョン	Nintendo	角色扮演	2015年9月17日	19,355 套	215,733 套
10	Wii U	↓	油彩军团	Splatoon	Nintendo	动作射击	2015年5月28日	14,958 套	696,454 套

随着近期 PS4 降价和 PS 系新作的开售，日本游戏排行榜前 10 位任系游戏霸榜的情况有所扭转。PSV 独占的原创新作《东京异境》以 8.8 万套的首周销量夺下首位，另一款原创作品则是《无夜国度》，3 平台合计首周 7.9 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
3DS	1,160	-24%	45,727
3DS LL	587	-21%	33,777
N3DS	4,367	-14%	167,299
N3DS LL	18,136	-17%	592,792
PS3	2,088	-21%	102,330
PS4	46,177	+1034%	612,434
PSV	15,237	-20%	438,918
PSV TV	761	-4%	17,598
Wii U	12,843	-29%	352,603
XOne	203	-13%	7,249

美国 USA TOP10

统计期间 8月2日～8月8日

1 Rare游戏合集



Rare Replay

XOne NEW

本周 33,572 套 累计 33,572 套

●Microsoft ●动作 ●2015年8月4日

2 油彩军团



Splatoon

Wii U ↑

本周 17,146 套 累计 596,129 套

●Nintendo ●动作射击 ●2015年5月29日

排名	机种	动向	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4	↓	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	2015年6月23日	16,186 套	998,573 套
4	X360	↑	我的世界	Minecraft: Xbox 360 Edition	Microsoft	动作冒险	2013年6月4日	13,944 套	4,335,042 套
5	3DS	NEW	新・世界树迷宫2 巨龙骑士	Etrian Odyssey 2 Untold: Knight of Fafnir	Atlus	角色扮演	2015年8月4日	12,670 套	12,670 套
6	PS4	↑	横行霸道V	Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	12,521 套	2,334,276 套
7	XOne	↓	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	2015年6月23日	10,944 套	569,190 套
8	PS3	↑	我的世界	Minecraft: PlayStation 3 Edition	Microsoft	动作冒险	2014年5月16日	10,338 套	1,335,940 套
9	XOne	↑	横行霸道V	Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	9,707 套	1,518,569 套
10	XOne	↑	光环 士官长合集	Halo: The Master Chief Collection	Microsoft	主视角射击	2014年11月11日	9,504 套	1,437,077 套

美国榜本期两款新品上榜，分别是首位的经典游戏大杂烩《Rare 游戏合集》以及第五位的美版《新・世界树迷宫 2 巨龙骑士》。其余位置依然是由长卖游戏占据。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	47,934	-3%	8,630,788
XOne	44,613	+7%	7,761,190
3DS	24,862	-11%	15,528,442
Wii U	10,952	-5%	4,269,420
X360	4,661	-3%	44,577,544
PS3	2,148	-5%	26,760,548
PSV	1,670	-2%	2,149,318
Wii	253	-6%	41,676,579

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

全球 GLOBAL TOP10

统计期间 8月2日～8月8日

1

3DS 已发售2周



动物之森 欢乐家装设计师

Doubutsu no Mori: Happy Home Designer

本周 187,510 套 | 累计 709,210 套

●Nintendo ●模拟经营 ●2015年7月30日

2

3DS 已发售5周



妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队

Yo-Kai Watch Busters: Red Cat Team / White Dog Squad

本周 83,481 套 | 累计 1,210,752 套

●Level-5 ●动作角色扮演 ●2015年7月11日

3

XOne 已发售1周

Rare游戏合集

Rare Replay

●Microsoft ●动作 ●2015年8月4日

本周 78,024 套 | 累计 78,024 套

4

Wii U 已发售11周

油彩军团

Splatoon

●Nintendo ●动作射击 ●2015年5月29日

本周 74,632 套 | 累计 1,600,197 套

5

PS4 已发售7周

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

Batman: Arkham Knight

●WB Games ●动作冒险 ●2015年6月23日

本周 59,677 套 | 累计 2,499,845 套

6

PS4 已发售38周

横行霸道V

Grand Theft Auto V

●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日

本周 50,297 套 | 累计 7,555,498 套

7

PS4 已发售12周

巫师3 狂猎

The Witcher 3: Wild Hunt

●WB Games ●角色扮演 ●2015年5月19日

本周 35,991 套 | 累计 2,285,344 套

8

3DS 已发售38周

口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石

Pokemon Omega Ruby and Alpha Sapphire

●Nintendo ●角色扮演 ●2014年11月21日

本周 31,032 套 | 累计 8,715,896 套

9

PS4 已发售9周

上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔

The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited

●Bethesda ●网络角色扮演 ●2015年6月9日

本周 28,036 套 | 累计 1,135,549 套

10

X360 已发售114周

我的世界

Minecraft: Xbox 360 Edition

●Microsoft ●动作冒险 ●2013年6月4日

本周 24,090 套 | 累计 7,771,409 套

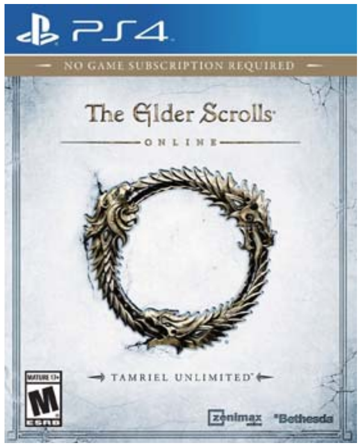
进入8月日式新作《动物之森 欢乐家装设计师》和《妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队》继续位列全球榜前两名，新上榜的《Rare游戏合集》7.8万套居第三。第四位《油彩军团》持续热卖，突破了160万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	156,066	-5%	24,933,375
3DS	103,477	-22%	53,800,857
XOne	73,343	+4%	13,638,732
Wii U	37,787	-1%	10,169,113
PSV	33,677	-4%	12,293,796
PS3	15,857	-6%	85,838,758
X360	9,262	-4%	84,915,212
Wii	629	-9%	100,993,489

劲作销量走势

上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔

PS4 ●Bethesda ●网络角色扮演 ●2015年6月9日



累计 1,135,549 套

周数	全球周销量（套）	升降幅
1	628,460	–
2	178,139	-71.70%
3	102,601	-42.40%
4	62,058	-39.50%
5	42,149	-32.10%
6	32,701	-22.40%
7	27,942	-14.60%
8	33,463	+19.80%
9	28,036	-16.20%

软件销量排行榜

美国榜

统计期间 8月2日～8月8日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
X360	211,639	-13%	528,523,981
PS3	181,708	-17%	341,064,905
PS4	172,697	-20%	39,119,847
XOne	157,088	+3%	35,943,681
3DS	114,916	-0%	59,325,646
Wii	91,265	-11%	456,315,595
Wii U	88,027	-12%	23,775,828
NDS	68,668	-14%	351,041,153
PSV	29,147	-37%	10,225,969
PSP	19,934	-10%	98,364,858

全球榜

统计期间 8月2日～8月8日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	747,303	-13%	118,495,092
PS3	697,451	-4%	905,765,692
3DS	658,307	-36%	198,564,274
X360	509,277	-4%	934,512,149
XOne	350,574	+6%	64,157,605
Wii U	252,906	-5%	53,222,921
Wii	220,864	-1%	903,560,187
NDS	179,783	-2%	799,807,519
PSV	166,589	-29%	41,737,196
PSP	57,910	+4%	288,857,630



芬里尔情报局

GOD EATER DATABASE

作为《噬神者》系列”五周年纪念作，《噬神者 解放重生》的新要素令人兴奋，本次 TGS 公开了不少新情报，试玩版也早已开始配信。从 9 月 8 日开始《噬神者》的官方博客也持续着每日一更的速度来给玩家们带来更多的消息。

中文版消息



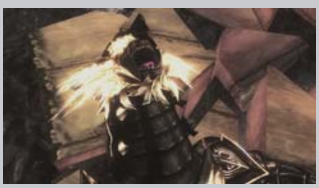
中文版的发售日确定为 2015 年 12 月 24 日，并正式确定了本作的官方译名《噬神者 解放重生》，同时还将配信中文版的试玩版，配信时间目前还尚未确定。

新追加剧情的零碎情报




拥有着强大力量的神秘荒神突然出现在了极东，有着多数精英与新型神机使的第一部队也无法轻易将这未知的威胁给消灭。

而这个神秘荒神与索玛之间似乎有着一些因缘。在激战之中，原本已经飞往月球的荒神少女也再次出现在了第一部队的众人面前……




新的捕食行动

对地强袭式・狱爪

在地上发动的捕食行动，玩家会向正前往跳跃，当抵达跳跃轨道的顶端时向正下方进行捕食，捕食结束后继续向正前方落地。这个捕食的好处就是能够一边躲避低空攻击一边捕食，当面对月读这类荒神的低空范围攻击时这个捕食行动就能派上用场。不过由于涉及到跳跃距离的问题所以一开始装备时需要一些适应的时间。




瞬发高速式・疾风

在地上发动的间隙很小的捕食行动。捕食动作虽然很一般，不过捕食之后的硬直很短，也因此比较容易瞄准荒神的各种小硬直，也能够紧急应对捕食后荒神的各种攻击行动。捕食成功后爆裂槽的上升量与其他的捕食行动相比要相对少一些，不过由于硬直小所以方便多次捕食。




滑空穿孔式・穿颚

在空中发动的滑空类捕食行动。在空中使用冲刺来对轨道上的荒神进行贯通捕食，滑空距离较长，所以哪怕是面对大型荒神也能够进行贯通。利用这个特性来进行回避行动也是一个不错的选择。



玩家最多可同时装备 5 个捕食行动，顺便一提的是捕食行动装备页面的五个小人影会随着玩家所选择角色的性别而产生变化，在 9 月 8 日的直播里由于实机影像里选择的是女性所以小人影也变成了妹子的影子。

作战支援系统

在《噬神者 2 狂怒解放》里登场的作战支援系统也将继续沿用至本作，作战支援的小剧情也将会在本作里登场，除了玩家们所熟知的极东支部成员之外，还有一些在主线剧情没露过脸的角色也将作为作战支援的角色出现在小剧情之中。




©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

神机的固有技能

《噬神者 解放重生》的装备系统在《噬神者 2 狂怒解放》的基础上进行了不小的更改。在第 378 期的芬里尔情报局里就有提到过，本作的神机技能安装里有“固有技能”这一设定。每个神机都有着属于各自的固有技能，固有技能里会包含着其他技能，例如图中的神机“尾剑 クロヅカ”，它的固有技能就是“任务遂行辅助”，技能名后面标注的“Ⅰ”是与神机的强化阶段有所联系的。



在“尾剑 クロヅカ”的初始阶段时，其固有技能“任务遂行辅助”就只包含有“アイテム效果”这一个技能，而把“尾剑 クロヅカ”强化为“尾剑 クロヅカ 改”时，“アイテム效果”后面就会多出来一个“ガ－ド 速度”，“任务遂行辅助”后面的Ⅰ也会变成Ⅱ。



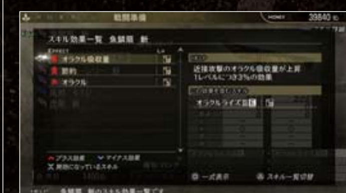
把“尾剑 クロヅカ 改”继续进行强化为“尾剑 クロヅカ 新”后，“任务遂行辅助”后面的Ⅱ就会变成Ⅲ，同时技能里也会多出来一个“スタミナ自动回复”。

1 个固有技能最多能够发动 4 个普通技能，一次强化所能够追加的效果数量也会根据装备的有所更变，也就是说一次强化不一定只会增加一个技能，有时候也许不会增加，也有可能一次会增加两个。

每个神机的固有技能都有着其固有的“主题”，上文提到的“尾剑”系列就是从较为平均的角度来从各方面辅助玩家。



强化“虎爪”系列的话就能够获得“ステップマスタ－”或者“近接特殊攻击威力”等偏向于伤害输出的技能，在近战时能够给玩家提供不少帮助。



《噬神者 2 狂怒解放》的技能安装系统在本作里也依然健在，不过由于本作的神机强化主题是围绕着固有技能，所以从整体来说各神机的固有技能性能要高于遗留神机里的技能。

回归的神机与新的神机







在上文提到的“尾剑”系列是在《噬神者 2》之后就消失了的武器系列，在本作里由重新得以回归，除了“尾剑”系列之外回归的神机系列还有“ポイズンピック”系列、“オブリビオン”系列、“ボ－ンブレイカ－”系列等等，部分神机的名字有些变化，不过外观还是沿用了初代的造型。

除此之外，本作里还追加了《噬神者 爆裂》里各 NPC（例如防卫班的成员）所使用的神机，在上图里所装备的就是大森的短剑、华音的轰击枪以及布兰登的盾。除此之外安妮忒与费德里柯的装备也将追加为玩家可用的神机。



《GER》追加的细节

在《噬神者 2》和《噬神者 2 狂怒解放》里新追加的战场特殊对话也将在本作里登场，从序盘的初次实战到临近《GEB》部分终盘的“龙胆色诱作战”等任务里都会出现特殊对话。

近距离战用神机机能调整

短剑



调整点

・地上的所有△攻击威力提升。
・空中的△攻击威力与 OP 回复量提升。

长剑



调整点

・地上的□攻击第四击威力提升。
・空中的△攻击威力与 OP 回复量提升。
・可以连续使用“脉冲刀刃”。

喷射锤



调整点

・地上的□攻击第三击威力提升。
・垫步□攻击和垫步△攻击威力提升。
・一部分地上攻击结束后可以发动进阶垫步。
・空中的□攻击能够使出 2 连击。
・空中的△攻击威力与 OP 回复量提升。
・喷射连击的威力提升。
・喷射驱动的威力提升。
・喷射冲击的攻击结束后能够转向□攻击和△攻击。

大剑



调整点

・地上的所有△攻击威力提升。
・空中的△攻击威力与 OP 回复量提升。
・在“格挡上斩”的防御成功后，直到攻击结束为止都会处于无敌状态。

蓄力矛



调整点

・地上的□攻击第三击和第四击威力提升。
・空中的△攻击威力与 OP 回复量提升。

变异镰



调整点

- 地上的所有□攻击威力提升。
- 地上的所有△攻击威力提升。
- 空中的△攻击变更为落下攻击，威力和 OP 回复量提升。
- 圆斩牙的威力提升。
- 纵断牙的威力提升。

新装角色的性能

本作的新装角色特点就在于使用着与原作角色不同的神机，同时成长的倾向与 AI 也不同于原作角色。新装角色“龙胆”和俄罗斯蓝版本的“艾莉莎”属于初回特典，基本上只要购买了全新的游戏就能够获得，其他的新装角色目前是属于各店铺的先行特典，在游戏发售后经过一段时间就会在 PS 商店进行配信。

新装角色“龙胆”



使用蓄力矛的龙胆，原作里的龙胆有着优秀的耐久力和辅助能力，新装角色的龙胆则侧重于攻击方面的伤害输出，新装角色龙胆装备有技能“全力攻击”（消耗耐久值来提升攻击力）和“アスリ－ト”（减少各行动的耐久值消耗量），如果想要强化我方的攻击力时，这个龙胆一定能成为我方 NPC 的重点输出人员之一。

新装角色“华音”



原作的华音比较注重于回复，而这个华音则是能够使用包括猛毒弹在内的各种异常状态弹的狙击枪手。她装备有技能“バ－スト时间”（延长爆裂状态的发动时间），所以只要定期地传给她荒神弹，那么这个华音就能成为一个不错的助攻人员。与原作的华音相比，这个华音还有一个很大的不同之处就是——她很少会误射。

新装角色“浩太”



原作里的浩太是会使用各种陷阱和道具的攻击辅助角色，而新装角色的浩太则是使用狙击枪的卫生兵，他能够使用回复狙击弹，同时装备有“节约”、“バ－スト中回复弹 OP 消费量”等抑制 OP 消耗的技能。

新装角色“艾莉莎”



使用变异镰的艾莉莎，原作的艾莉莎偏向于回复辅助，而这个艾莉莎则偏向于攻击辅助，技能“ヴェノム付与”与变异镰的组合能够让她保持中距离来进行战斗，同时她还会设置陷阱。除此之外她还装备了技能“敌活性化抑制”，在面对强敌时不妨考虑将她带在身边。

新装角色“索玛”



使用变异镰的索玛，原作索玛的技能构成偏向于注重耐久，这个索玛则偏注重强化 ST，他装备有“スタミナ”、“アスリ－ト”以及“乱战时攻击力”等技能，哪怕被大量敌人包围了也能够想办法突围。

新装角色“咲夜”



使用散弹枪的咲夜，在原作里咲夜是使用狙击枪的卫生兵（而且是很好用的那种），这个咲夜则是会使用地缚弹（能够让敌人陷入麻痹状态的子弹）的散弹枪手，想要注重麻痹状态的输出就可以考虑带她一起出战。

新装角色“大森巽”



使用大剑的大森巽，由于原作里大森是防卫班的班长，所以原作里他的技能构成也偏向于防卫的方面，而这个大森相反，他侧重于攻击的输出。装备有技能“近阶特殊攻击威力”、“乱战时攻击力”以及“被救命时攻击 UP”，哪怕陷入苦战状态其火力也不会下降。同时他和原作的大森一样装备有技能“驱除技术”，面对非任务目标的荒神时能够进行更有效的攻击输出。

追加特典

在 9 月 8 日的《噬神者 解放重生》制作小组直播节目里，制作组追加了新的初回特典内容，初回特典除了之前前线里提到过的装备蓄力矛的新装角色龙胆之外，还将有以下两个新的特典。



◆空木莲华的神机与服装

在游戏里将收录动画版主角空木莲华的神机与服装（包括发型）。

◆新装角色艾莉莎（俄罗斯蓝版本）

蓝色版本的艾莉莎，武器类型与原版相差不大。



同捆包追加特典

BNEI 这次推出了一个收录了动画第一话蓝光 DVD、《噬神者 解放重生》PS4 版实体版与 PSV 版游戏下载码的同捆包，该同捆包也将在原来的基础上追加新的特典，那就是《噬神者》帕青嫂里收录的过场动画。

在《噬神者》帕青嫂里收录的过场动画长度约有 28 分钟，画风与游戏初代作 OP 以及特别篇动画

相同，相比起走原创故事线的 TV 版动画，帕青嫂的过场动画走的是原作初代的剧情，以初代的结局作为动画的结尾，同时也加入了不少小细节。







《噬神者 OFF SHOT》情报

与极东支部第一部队成员们一起进行摄影的《噬神者 OFF SHOT》将追加新的特典，如果玩家们入手了不同角色的《噬神者 OFF SHOT》，那么就能获得新追加的内容。

例如同时购买了龙胆篇和艾莉莎篇的话，在艾莉莎篇将会追加新的内容；同时购买了艾莉莎篇和索玛篇的话，在索玛篇也会追加新的内容。如果把《噬神者 OFF SHOT》6 个角色篇全部集齐的话，将会获得梦幻的“度假篇”。





试玩版的配信

本作的试玩版在 10 月 2 日配信，和前几作的试玩版一样，试玩版的存档将能够继承到正式版之中。除了有游戏序盘的剧情和任务之外还会追加试玩版专用的任务。在联机方面目前官方博客也放出了消息，能够进行的联机模式有：线上联机、跨机种联机、线下本地联机以及招待机能。



《GER》豆知识

●在本作里荒神亚巴顿也会登场，不过颜色变成了白色。

●地图赎罪之街 I 区与 G 区是封起来的，不过 L 区和 N 曲保持《GE2》时的贯通状态。

●追加剧情部分将收录 alan（初代作与《噬神者 爆裂》的主题曲歌手）的新曲《道标》。

●《噬神者》专门志第六刊将在 10 月 26 日发售。

●荒神“金刚”与“葛波洛·葛波洛”都有新的动作。

●在 12 月 25 日晚上将会进行“《噬神者》系列”的直播，届时将会公开《噬神者 解放重生》、《噬神者 OFF SHOT》的新情报。

●《GER》的主角声音采用《GEB》时的阵容，同时在这基础上追加男 21 号声音，声优木岛隆一，也就是 TV 动画版主角空木莲华的声优。主角声音将会进行重新收录，同时在档案（アーカイブ）里能够预览主角的战斗语音。

TGS 试玩报告

本次 TGS 的试玩 DEMO 准备了三种难度，其中中级难度打一只金刚，而高级难度打天父狄阿乌斯，也就是俗称“黑猫”的大型荒神。笔者果断作死挑战高难度——当然这点自信还是有的，不然欺负一只猴子有意思？笔者选用的武器是长剑，虽说是初代重制，但长剑的基本攻击动作跟《GE2》一样，所以用起来很容易上手。根据剧情设定血技系统在本作是不存在的，但相对地增加了非常丰富的花式捕食动作，游戏的爽快度不比《2RB》差。本作新增的捕食动作很多，而且可以像血技那样切换，但试玩版里只有其中一小部分，成功捕食之后不仅会发动神机解放状态，还会根据捕食动作的不同附带其他额外的效果，比如，原地把嘴长得很大的捕食动作**ミズチ**（蛟），发动的时间和硬直都比正常的捕食动作要长，但是捕食之后能获得无缝冲刺的效果，玩起来有发动了《2RB》里“血怒”模式的感觉。不同动作捕食之后的效果还可以叠加，并且能维持到神机解放结束之后，可能以后多个效果结合起来真的能做到“血怒”的破坏力也说不定。从这个系统变化可以看出本作更加强调捕食系统，倒也更符合游戏的主题。

另外说说这只黑猫，刚开始战斗时候还是普通的状态，但是战斗到它发怒之后就会张开一双翅膀并维持下去，而且并不仅仅是外形变化，攻击动作也几乎完全改变。比以前更凶狠，招式范围更大，更难躲避。以前《2》的时候我就吐槽老荒神的动作几乎完全不改，看来本作会有很大的变化。试玩版里的固定同伴是索玛、艾莉莎和咲夜，然而原本就以捉急著称的 AI 来到了本作……依然惨不忍睹，特别是两位女生打不到 5 分钟就全体扑街了。HP 耗光倒地之后会损耗耐久值，这一点跟《2RB》相同，不能像以前那样无限躺了。索玛的战斗力稍微强一些，但是药用得很快。所以最后只能沦落到我跟黑猫单挑，不过还好这只黑猫的血量也比较低，10 分钟的试玩时间解决它之后还剩不少。

最后说说游戏的其他方面，我想吐槽一下赎罪之街，虽说这是初代的经典场景，但几乎没有变化这点让人颇为失望，建筑物的构造、建模都跟以前如出一辙。游戏的手感、画面也几乎跟以前一样，谈不上惊喜。不过试玩的过程中几乎没感觉到丢帧的现象，希望正式版也能维持这一点。

[文：宇宙人]



试玩版体验报告

本作的试玩版已经在日服的 PS 商店里配信，PSV 版 2.3GB，PS4 版 3.9GB，PSV 版和 PS4 版可以通过 CrossSave/CrossLoad 功能来实现存档共通，两个机种版本能够进行在线联机。

剧情观感





玩家角色的声优阵容完全沿用《GEB》的阵容，除此之外男声那里还加入了动画版主角莲华的声音，比较良心的是所有的声音都重录过了，虽然这也导致笔者在选回当年的男 15 时差点认不出自家主角的声音。其他部位和饰品基本沿用《2RB》的素材，值得一提的是《GEB》版的建模脸部都比较尖，而这次试玩版就把建模修得比较圆润了一些，贴近当下的审美。试玩版里可用的服装基本是 F 制式制服，其他的服装只能等正式版出来之后才能入手。

试玩版收录的剧情截止至难度 3 的“冬の夜明け”，也就是在艾莉莎重新振作之后，剧情就告一段落了。完成难度 3“炎の盾”后可以拿到小盾“ティアスト－ン”

角色建模基本上沿用《2RB》，当然也有新的角色建模，希克扎尔、雨宫椿和百田等只在前作出场的角色都是新建模，萝莉版艾莉娜的建模也重做了。剧情里角色的动作也大致上与《GEB》相同，例如艾莉莎那一直抬着的右手、浩太那夸张的逗比动作等等，剧情里的战斗演出也基本和《GEB》相同，和 PV2 里新增剧情的那段战斗演出相比，角色动作还是有些僵硬。不过部分演出也有所修正，在榊博士的讲课里浩太开小差时被吓一跳的动作和龙胆失踪之后防卫班第二部队三人的请求被驳回后的消沉动作细节都比《GEB》时更加生动，当然，最明显的还是角色表情的变化，《GEB》里一直面瘫脸的主角在剧情里表情变得十分丰富。

系统体验

游戏里能遇到的中型荒神有金刚、葛波洛·葛波洛、蚩尤以及夜叉，大型荒神有伐折罗、双轮战车和剑栏之矛，每个荒神都有新加入的动作，金刚是把原地转圈改成了可移动式的转圈，葛波洛·葛波洛则是把《GE2》里卡巴拉·卡巴拉的多重冲刺给拿了过来，夜叉追加了近距离射击，蚩尤追加了酷炫的回旋腿技，伐折罗追加了 Z 字扑，双轮战车追加了全员锁定攻击，剑栏之矛追加了 180 度位移后前方连刺。目前笔者的体验感想是剑栏之矛的 180 度位移后前方连刺比较棘手，试玩版的装备和强化部件没有“オ－ルガ－ド”的技能，所以一开始不适应时就算开盾防御也还是会被它偷袭成功。

任务时的地图基本采用《2RB》时的状态，有一处不同的就是赎罪之街的 I 区与 G 区是封起来的，至于为什么会封起来，玩了本试玩版之后就会知道了，不过 L 区和 N 区保持着《GE2》的贯通状态。

游戏里能使用的机能包括捕食行动与制御部件、神机的合成与强化、服装合成、作战支援以及同伴成长系统，遗留神机与技能安装由于是在剧情中盘才能开启所以未收录在该试玩版之中。能够触发作战支援事件的角色有龙胆（中途离队）、艾莉莎、咲夜、浩太、索玛、云雀、六花、百田以及防卫班第二部队与第三部队的六人。





游戏一开始就能使用新加入的喷射锤、蓄力矛、变异镰和散弹枪，不过由于时间轴是在《GE2》之前，所以初始武器造型与《GE2》酷炫的“黑钢”系列比起来，显得比较朴素。由于流程只到难度 3，所以武器的强化最多也只能进行到 Rank3。还有一个细节就是在タ－ミナル查看神机时能够直接按照神机种类来进行查看。

试玩版新收录了 5 个试玩版专用的挑战任务，其中还有一个生存任务，这 5 个挑战任务的成绩不会继承到正式版，不过素材的继承是没问题的。

捕食感想

试玩版能够使用的捕食行动有 5 个，分别为レイヴン、シュトルム、ミズチ、ゼクスホルン、穿颚以及系统默认的壹式与贰式，壹式与贰式一开始就能够使用，レイヴン在难度 2 的“スノ－ボ－ル”通关之后解锁，シュトルム在难度 2 的“ラット・トラップ”通关之后解锁，难度 3 的“レッド・アンタレス”通关后解锁ミズチ、ゼクスホルン与穿颚。游戏里的捕食行动分为五种，分别为 Charge（蓄力）、Quick（快速）、Combo（连击）、Step（冲刺）、Air（空中），蓄力和连击想必玩过之前几作的玩家都有所了解，快速则是在没有任何前置行动的条件下直接按 R+△发动的捕食，空中是在滞空条件下按 R+△，冲刺是在冲刺时按 R+△。

捕食的伤害输出与《GE2》的血技相比要低上不少，本作里捕食的主要作用还是用来加 BUFF 调整站位，冲刺捕食的“シュトルム”用来赶路要比蓄力矛的蓄力和短剑的空中△攻击＋冲刺取消硬直更加有效率。ゼクスホルン的捕食之后马上后退也非常实用。

除了主角能够使用捕食行动之外，队友角色也能够使用捕食行动，例如索玛的蓄力捕食就是用了重现 OP 动画里出现的捕食行动，至少这次不会像当年那样被人调侃成是 OP 欺诈了。能够使用捕食行动的只有艾莉莎以及第一世代近战型的队友。



主角声优以及对应的编号

男性角色 编号	声优	女性角色 编号	声优
1	森岳志	1	佐藤聪美
2	赤羽根健治	2	伊藤加奈惠
3	粕谷雄太	3	佐藤朱
4	藤本たかひろ	4	鹿野优以
5	田中大文	5	伊藤加奈惠
6	森岳志	6	鹿野优以
7	赤羽根健治	7	庄司宇芽香
8	田中大文	8	下地紫野
9	藤本たかひろ	9	佐藤聪美
10	粕谷雄太	10	庄司宇芽香
11	松原大典	11	冲佳苗
12	菅沼久义	12	镰田梢
13	堀井茶渡	13	津田美波
14	田中一成	14	牛田裕子
15	三浦祥朗	15	三上枝织
16	金本凉辅	16	冲佳苗
17	松原大典	17	野中蓝
18	岛﨑信长	18	佐佐木爱
19	织田优成	19	菊池心
20	菅沼久义	20	小松由佳
21	木岛隆一		

七龙战记Ⅲ 代码VFD	SEGA	角色扮演
3DS セブンスドラゴンⅢ code：VFD		日版
2015年10月15日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为5990日元		

《七龙战记2020》是笔者在PSP时代后期印象最深刻的RPG之一，原因主要有两点，一是现代与奇幻元素结合，独具匠心的场景设计，二是巧妙的职业和技能设计，使得角色培养和战斗部分有非常丰富的玩法。当然古代佑三创作的音乐也让人难忘。如此另类而优秀的RPG作品续作终于公开。本作《七龙战记Ⅲ 代码VFD》是系列三部曲的最后一部（《2020》和《2020-Ⅱ》算是第二部的上下篇），平台为3DS。虽然观感上的进化并不如初代和《2020》对比那么惊喜，但上述的优点也足以成为日式RPG爱好者期待的理由。



序

从宇宙深渊降临的生命体——龙。在2020年、2021年的时候，它们凭借压倒般的杀戮能力让人类陷入了前所未有的灾难，但是在经历了惨烈的战斗之后，人类还是成功将龙击退了。

所有人类都确信已经获得了胜利并为之喜悦，但因果的桎梏是残酷的。时光流逝，改历来到了UE77年，第7只真龙“VFD”出现了觉醒的征兆。人类与龙也将要迎来最终的对决。狩猎龙的人们为了开拓自己的命运，从遥远的过去到未来，穿越2万年的时间展开壮阔的旅程。

最终胜利的是龙？还是人类？对立的两者之间隐藏的秘密浮出水面，故事终幕也即将上演。

横跨三个时代的舞台

本作的主要舞台有三个，分别是位于现代的东京，过去的亚特兰蒂斯以及未来的伊甸，因为这次出现的是最高级真龙“VFD”，其强大远非之前的真龙所能比拟的，为了研究对抗它的方法，人类跨越时空，从遥远的过去和未来，搜集其他时代的真龙样本并进行研究。

东京/现代（UE77年）

2020年，2021年的真龙袭击经过了80年后的东京，日本由名为ISDF的国际自治军机构管理着治安，战斗过后变得荒芜一片的国土虽然还没完全恢复过来，但人类的生活已经差不多变回灾难之前的模样了。



亚特兰蒂斯/过去

大约1万2千年前存在的世界，在大西洋的海洋上以名为星晶石的特殊矿石为动力源成立的海洋王国，层构筑起非常高度的文明。名为ルシェ（即猫娘）的古代特殊种族也生活在这里。



伊甸/未来

大约5千年后的世界，跟现代有着完全不同的科学技术和生活习惯，同时这里是《七龙战记》初代的舞台，同样受到真龙的袭击，不过最终还是成功击退了。



外观+职业+声音，丰富的自定义角色种类

跟以往一样，本作的参战角色全部由玩家自定义制作，本作的职业增加到系列最多的 8 个种类，而每个职业有 4 种默认造型（2 男 2 女），同时有 3 种配色，另外还有多达 40 位声优供玩家选择，玩家可以将不同的职业和造型自由搭配起来，创建属于自己的部队挑战真龙。

值得一提的是，这次的 8 种职业大部分经过重新设计（虽说功能上可能跟以前的其他职业相似），而且部分职业还是来自于不同时代的。下面为大家介绍一下。

武士



攻防能力出色，没有太多弱点的平衡型职业，能够装备一刀流和二刀流两种类型的武器。选用的武器不同，可用技能也会改变，特别是一刀流状态下，通过居合和拔刀状态变换可以使出变化多端的特殊技能。

十六手詰め（一刀流）



▶一刀流专用的拔刀斩，附带必中效果的单体攻击。

旋风舞い（二刀流）



▲卷起无数旋风，随机对全体敌人造成伤害，最高能达到14Hit!

神之手



精通体术和医疗的格斗家，因为拥有一双既可以破坏敌人也可以治愈我方的手，因而被称为“神之手”。技能可以给敌人追加“God深度”状态，以此为基础使用更具破坏力的技能。

星屑プレス



▲在该回合内如果受到伤害的话，回合结束会发动一招带必中效果的反击。

代行者



使用双枪攻击，并具有黑客技术的特殊谍报员。类似于前作的战术师和黑客的结合。不仅拥有丰富的射击技能，还可以隐藏身姿，施加异常状态，设置陷阱，甚至通过黑客技术让对方自相残杀，是能力非常广泛的强力职业。

ハッキング



▲一定概率给敌人附加黑客入侵的状态，之后就可以对其使用黑客状态下专用的强力技能了。

エア・アサルト



▲从上空对敌人给予密集无缝的打击，空属性远距离攻击，附带最速发动效果。

决斗者



将卡片上面描绘的魔物或者陷阱，以玛娜之力将其现实化，并以此来战斗的召唤师。类似于《游戏王》中的决斗者，战斗的时候要管理好手上的卡片数量和种类。每个回合能抽一张卡。

炎のドラゴン



◀消耗三张炎之卡召唤出炎属性的龙，不仅有出色的单体威力，还会附加“火伤”状态。

ジャッジメントターン



▶设置三种陷阱卡，等回合结束时才会发动的技能，可对全体敌人造成无属性大伤害。

符文骑士



以匕首作为媒介，用属性或者特殊效果的气场缠绕制作出魔法剑的剑士，可以使用全体回复以及魔法耐性提升等辅助技能，可以说是整个队伍的守护神。

骑士の夸り



△自身的HP变成0的时候自动发动，能给予攻击自己的敌人造成无属性物理伤害，伤害会随着HP扣减量而增加，名副其实的“骑士的荣耀”。

风と木の诗



△控制大气中的玛娜流动，让同伴每个回合能回复一定量HP。

占星术师



随身携带着尺子，能在战场上触发各种各样的效果。能付与敌人异常状态，或者给带异常状态的敌人追加伤害，属于支援向的职业。缺点是比较脆。

魔术师



能引起超常现象的魔术师，能使用各种属性的魔法攻击和回复魔法，在队伍里容易有活跃的表现，但是防御力较低。

ヴォルケイノ



▲对敌人全体造成远距离的炎属性魔法大伤害，简单而粗暴的招式。

ドラゴンバスター



▲通过炮击对全体敌人造成伤害，对包括真龙在内的龙族更有特效。但是会同时消耗玛娜和爆药。

毁灭者



光看外形就知道这个是全职业中物理防御力和HP最高的职业。武器是长枪与火器组合而成的“机甲枪”，通过消耗爆药可以引发巨大的威力。但是爆药是需要补充的消耗品。

试玩报告

《七龙战记 Ⅲ》这次提供试玩的时间居然有 20 分钟（其他提供试玩的游戏一般只有 10 分钟）但是这个体验版应该是序章或者第一章的内容，而且似乎是没有删减的。所以创建了角色之后还要经过一大段剧情才能进入迷宫，可能出于这点考虑试玩时间才安排了 20 分钟——然而还是很不够用。8 种新职业里面提供试玩的只有其中的 5 个，笔者选用的队伍配置是武士、神之手、决斗者三种。顺带一提，创建角色选择造型的时候，虽然只有本作的新造型可以选择，但是从隐藏造型的剪影来判断，《2020- Ⅱ》中的经典造型也有收录的。

因为时间关系我在试玩的时候把剧情部分跳过了，主角一行人乘坐类似时空机一样的仪器回到了 80 年前的东京，也就是《2020- Ⅱ》第一章的舞台。目前来看游戏的系统几乎是完全照搬《2020》的，迷宫探索的时候随着角色移动左上角的槽会逐渐变色，遇敌率也会随之不断提高。战斗系统继续采用三人小队，武士职业默认采用了一刀流，但是技能也有一招类似“旋风舞い”的随机打击招式。神之手则完全是前作的破坏者，技能可以给敌人附带上 GOD 深度，GOD 深度可以等级叠加，当叠加到深度 2 的时候能使出威力巨大的输出技能。因为杂兵战一般不会拖超过两个回合，所以 GOD 深度也只有在 BOSS 战的时候才考虑叠加。另外还有就是全新的职业决斗者，这个职业笔者觉得颇为有趣。决斗者的角色状态栏里多了一个手牌槽的项目，所谓的手牌只是一些不同属性的卡，通过颜色表示出来，初始有三张手牌，每个回合开始能抽一张。手牌不足的时候可以使用抽卡技能多抽一张牌，但要消耗 SP，其他所有的攻击技能都要消耗 SP 和对应颜色的手牌，如果手牌的颜色没有凑齐，技能也无法发动。至于技能方面，试玩版里面每个属性都有消耗一张卡的低级技能——虽说是低级技能但只要属性克制敌人的话，伤害就是队伍里最高的。另外还有一些消耗两张卡片的设置系技能，但使用效果……很差，笔者成功发动了三次，其中只有一次被敌人踩上，而且伤害也谈不上可观。总得来说这个职业的随机性比较高，需要玩家合理管理手牌和安排招式，不过这些也是这个职业的一大乐趣，问题就在于实战中跟其他职业比能有多大的优势这个还不得而知，如果平衡性没控制好的话会成为鸡肋。

最后再说说整体感受，本作无论画面都没有太大的变化，加上战斗系统也是直接沿用以前的，敌人也有一些老面孔，所以惊喜不足。倒是技能的演出效果让人比较满意。以前让我比较惊喜的音乐……目前听到的都比较失望，但不排除后面有更惊艳的。剧情、迷宫设计、职业设计这些前面几座都比较惊喜的部分还没体验得到，可以期待正式版。

文 三日月 美编 小瑟



从Big Apple到Big Easy 四海兄弟再次集结！

黑手党III	2K Games	动作冒险
多机种	Mafia III	美版
2016年4月26日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为：未定		

“《黑手党》系列”一直以其“《教父》式”的剧情以及游戏氛围所著称。从初代的一鸣惊人到二代的褒贬不一，系列渐渐找到了自己应有的风格和特色，本作也不再是二代那个试图模仿“《横行霸道》系列”的“沙箱游戏”，而是尝试走出一条属于自己的路。那么下面就让我们来看一看本作到底有着什么特色吧。

从发行商变成2K Games之后，就因为其题材问题总是被玩家用来和同社另一个怪物级游戏“《横行霸道》系列”作比较。的确，无论是充斥着暴力和犯罪的剧情，还是驾驶着车辆于城市中漫游的感觉，“《黑手党》系列”给人的感觉就是一个发生在20世纪60年代的GTA而已。但不论游戏形式，还是从剧情来说的话，“《黑手党》系列”的剧情无疑更有深度，和“《横行霸道》系列”那种黑色幽默和荒唐风剧情不同，本系列给人的感觉更沉重一些。

之前系列的主角给玩家的感觉都是风度翩翩，拿着芝加哥打字机穿着西装大开杀戒的犯罪分子。本作一改系列传统，主角不再是风度翩翩的西西里风美男子，而是孔武有力的黑人壮汉。本作将会发生在1968年的新奥尔良（Big Easy），主角将会和同伴一起为复仇而战，把新奥尔良的地下势力“重新洗牌”。





小知识：1968年的美国

为什么本作的故事设定在1968年？1968年可以成为美国历史的一个转折点，在那一年的4月4日，美国黑人民权运动领导人马丁·路德·金被枪杀。以此为导火线，愤怒的黑人们发动了暴乱，很多人因此受伤或者被杀害。同年的另一个大事件便是美国陷入了越战的泥沼。这两个事件的最直接结果就是美国人在那时第一次意识到：他们并没有他们想象中的强大或者正义。



© 2015 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries.

“家庭”成员

本作的主题将会是“家庭”，虽然玩家在游戏中只能操纵主角林肯·克雷一人，但其他三位同伴将会在游戏中的其他部分里协助玩家更好地管理这个犯罪帝国。而玩家要做的不光是亲自去”打江山“，如何协调好他们之间的利益关系也是重中之重。

维托·斯卡莱塔 Vito Scaletta

二代的主人公，在二代故事的最后，他因得罪了敌对黑帮，最后不光自己最好的兄弟生死不明，连自己也身陷囹圄。在监狱里待了十多年后，他被自己帮派从帝国湾(一、二代的故事发生地，借鉴了现实中的纽约“Big Apple”)流放到了新奥尔良。原为黑手党一员的他竟然选择帮助林肯来对付黑手党，结合二代的结局也不难了解他为何作出这样的决定。



林肯·克雷 Lincoln Clay



孤儿出身的林肯和其他同年人不一样，他对“家人”的理解和常人不同，比起“血浓于水”他更相信“生死之交”。而从战场归来的他在目睹“家人”被黑手党残忍地背叛以及杀死之后，他决定利用自己在战场上学会的本领来让这些黑帮分子血债血还。



伯克 Burke

关于这角色的情报并不多，但从外表衣着来看，不难看出他是一位地道的爱尔兰人。从暂时公布的情报来看，他在林肯的“家庭”中负责统领新奥尔良中的爱尔兰黑帮。



卡珊德拉 Cassandra

和伯克一样，这个角色的情报同样不多。从暂时公布的情报来看，她在林肯的“家庭”中负责统领新奥尔良中的海地帮。

白手起家 建立犯罪帝国

身为越战老兵，林肯的战斗能力毋容置疑。与系列之前两作相比，本作主角的行动风格更为暴力与直接，战斗也因此变得更加火爆。从公布的影像中可以看出，本作的战斗部分，特别是车辆追逐战上强化了不少。





在本作中，玩家将有机会自己白手起家建立起一个属于自己的犯罪帝国。玩家可以通过占领各种店铺以及据点来扩大自己的势力，而占领的过程自然是要大干一场，但玩家可以通过不同的形式来进攻：是选择正门直接突击，还是从后门偷袭，这一切都由玩家自己来选择。



塞尔达传说 三角力量英雄	Nintendo	动作冒险
3DS The Legend of Zelda: Tri Force Heroes		日版
2015年10月22日	本地1人，局域网3人，在线3人	对应年龄：全年龄
售价为5076日元		

破除紧身衣诅咒的3勇士

在今年E3公布之初，本作美版以简单易懂的《塞尔达传说 三角力量英雄》为名，而之后公布的日版则是命名为《塞尔达传说 三角力量3铳士》，让人联想到著名小说《三个火枪手》。据悉这款游戏开发时间不足两年，虽然沿用了许多《众神的三角力量2》的素材，但是在合作解谜和换装系统上还是创意十足，也为系列带来了新的亮点。

某个热衷于服装打扮的王国之中，有着一位时尚美丽的公主。某天，她遭到了魔女奇怪的羞耻诅咒，全身除了面部之外都套着一层紧身衣，而且无论如何都脱不下来。为了解救自己的女儿，国王四处打听，得知能够打败魔女的就只有"传说中的图腾勇者"。不过"传说"对勇者的描述甚少，于是国王征集勇者有三个条件 :尖耳朵、厚鬓角和九分头……而玩家扮演的，正是候补的勇者。











作为联机为主的游戏，《塞尔达传说三角力量英雄》的背景和角色设定并没有很浓的主线故事色彩，大部分NPC也都为游戏系统量身而造。



奥尔巴克长官

魔女讨伐队的司令官，正义感很强的热血大叔。名字是一种发型，以前把头发全都往后梳，现在发型乱掉了。



卡尔金国王

这个国家的王，为了解除公主的诅咒而招募勇者。

弗利尔

这个国家的公主，是非常喜欢装扮的年轻人。自从被诅咒变成紧身衣的模样之后，就没有踏出房门半步。名字有衣服褶边的含义。



提拉女士

提拉服装店的店主兼顶级设计师。世传她做出来的衣服都寄宿着特别的力量。



提拉女士的弟子

为服装店出差在城外，经常给勇者展示服装图鉴和材料图鉴。

© Nintendo

勇者替补的36变

虽然勇者不叫林克，但游戏中还是有着各种让人熟悉的道具。不过这些道具也有着新的用途，配合 36 套特别的换装，9 种道具的性能甚至还会发生改变。比如回力标可以将远处的同伴拉到身边，穿上酋长服装，本来没有攻击力的回力标也会产生伤害变成一种武器。

崭新道具



▲配合水使者之袍，水杖能够造出范围更大的水柱。



▲新道具“水杖”，只要附近有水源就可以生成水柱站到上面，到达高处。





▲新道具“空气壶”，能吸住队友然后喷到远处。



▲新道具“火焰手套”，能够丢出火球。

奇装异服

本作的多种游戏模式提供的奖励都是用来制造服装的素材，而这些奇装异服的数量就多达 36 种。除了之前已经介绍过的“大炸弹之服”、塞尔达的“全心裙子”之外，还有很多令人意想不到新服装，而且都带有对历代作品甚至是其他游戏的恶搞。



▲ 8bit Boy，穿上之后不仅成为了像素小人，而且全部音乐都变成 8 位音源，有种恍如隔世的幽默感。



▲佐拉的人偶服，换上之后游泳速度堪比佐拉一族。



▲哥隆的人偶服，能够在熔岩里面游动而毫发无损。



世界八大区域的32关

在《塞尔达传说 三角力量英雄》英文版中，新的王国名为海托匹亚(Hytopia)。这里共有森林、火山和水源等 8 个大区域，每个区域包含 4 个关卡可供冒险。此外玩家还能选择挑战“特殊任务”，其难度和关卡玩法都会产生变化。





■勇者冒险之余也能互相切磋。前作的影子 AI 对战不够过瘾？不妨试试本作吧。







■悬空的大手随时会拍下，黑暗的迷宫必须步步为营。这些挑战关卡都让人联想起了前作类似的机关设计。



■每日抽奖的宝箱屋依然存在，有可能会奖励珍稀的服装素材。









SaGa SCARLET GRACE
サガ スカーレット グレイス

原定于今年发售的“《沙加》系列”新作《沙加 2015》在今年的索尼 TGS 展前发布会上公开了正式名称，同时也宣布延期到 2016 年发售。除了正式的标题之外，官方还公开了本作的故事背景与两位主角的情报。

文 秋沙雨　美编 心の永恒

沙加 猩红恩典		Square Enix	角色扮演
PSV	SaGa SCARLET GRACE		日版
	2016年内	本地1人	对应年龄：未定
	售价未定		

故事介绍

神明“盗火者(Fire Bringer)”因犯下背叛星神之罪而遭到流放，成为邪神的“盗火者”化为彗星回到了星球上，与被封印的冥魔们一起开始作乱，让世界陷入危机之中。

星神将力量授予了一个男人，他率领着人们建立起了与“盗火者”战斗的帝国，让冥魔重新退回地底下，邪神的星球去到了遥远的彼方。

在那之后，邪神的星球每隔 150 年就会再次回到这里，每个时代的皇帝们都击退了“盗火者”与冥魔们，在这其中既有着没有疏忽准备工作而轻松击退邪神的皇帝，也有着因疏忽而让世界陷入灭亡边缘的皇帝。

在邪神第七次来袭的时候，邪神的星球破碎了，长达 1000 年的战斗也画上了休止符，人们为和平的到来而高兴，“盗火者”的碎片落入大地，如同庆祝着人类与星神的胜利烟火。

“盗火者”已经消灭，那么帝国也就没有存在的必要了。一直以来支配着世界的帝国也陷入了各地的叛乱之中，这些叛乱加上由皇帝的儿子们所引起的内乱使得帝国上下陷入了战火之中，在这一片混乱里，打倒了“盗火者”的皇帝遭到了暗杀，千年的帝国瞬时瓦解。

在这之后又过了 70 余年，已经几乎没有人知道帝国时代的辉煌了，世界的混乱还在继续，然而没有人注意到新的危机正在渐渐地靠近。但是时代往往会准备自己的主角，新的时代，也将迎来新的主角。







世界观介绍

◆关于帝国

帝国的皇帝是星神的地上代理人，能够与盗火者和强大的冥魔们对抗的就只有皇帝而已，帝国是为了给皇帝提供帮助而建立起来的，支撑起帝国的都是一般人。

在盗火者被消灭之后，人们就认为从支撑帝国的义务之中解放了出来，认为轮到自己来享受和平的果实。人们敬爱并感谢着皇帝，但是他们都没有打算背负起支撑王国的重担。

然而帝国也并没有打算解散，也因此两者就产生了巨大的摩擦。

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ILLUSTRATION: TOMOMI KOBAYASHI

最终的结果就是导致了帝国的自灭，人们无法想象也无法理解，在邪神的消灭居然会产生新的斗争。人们哭喊着，向星神寻求救赎，但是即使如此也无法让世界停下分裂的脚步。

星神们在失去了共同的敌人之后，开始了彼此之间的势力斗争，而人们的思念便是他们的力量来源。







在星神们陷入斗争的时候，地下的冥魔们也在渐渐恢复着力量，在现在危机已经渐渐成型。虽然过去曾经集结冥魔的盗火者现在已经不在了，不过各路冥魔为了获得地上的支配权也开始蠢蠢欲动。

◆关于盗火者

他既是本作的幕后主角，也是决定本作整体印象的关键角色。也因为如此，制作人河津秋敏在让人设画师小林智美进行角色设计的时候最开始就先设计了这个角色。红与黑的简单色调加上强大与优美的印象，与其说是一个有魅力的角色，倒不如说他已经成为一个神了。

除了他之外还有很多星神、冥魔和精灵存在，不过在这其中盗火者也是一个非常特别的存在。







本作的主角

◆男性主角

有些不良少年风格的年轻小哥，最近专注于种田工作之中。他本人说："自己差不多也该长大了。"属于由于不怎么说话所以容易被误解的类型，不过比起说，他更喜欢动手做，所以并不一定就会因为他这个性格而被人误解。有着一旦被人拜托就不会拒绝的侠气心肠，不过也因此经常被卷入到各种事件之中。

◆女性主角

旧帝国贵族出身的可爱女孩，家臣们把她称为"公主"。她很喜欢对父亲和哥哥撒娇，还会把哥哥的未婚妻称呼为"姐姐"。和可爱的外表相比，她的内心其实十分坚强，也有着背负起武门之家的气魄。也因为如此，在游戏里她将会面对各种各样的苦难。



谍影观察室

METAL GEAR OBSERVATION

距离《MGSV》发售已经过了一段时间，《潜龙谍影 Online》也已经如约上线了，想必许多玩家已经开始体验网站的乐趣了吧。由于本作的大部分内容之前的杂志中已经有详细解读，所以谍影观察室本期剑走偏锋，会带大家发掘一下游戏当中的一些有趣的彩蛋，各位玩家在赶进度之余也不妨去体验一下哦。

亮点彩蛋一览

●营救小岛秀夫

营救小岛制作人是《潜龙谍影V 原爆点》当中的一个彩蛋任务，但是在故事当中，BIG BOSS 曾经的基地已经被毁于一旦，虽然加入基地当中的小岛制作人本身就是一个彩蛋角色，理论上是没法用这种剧情常理来揣度他是不是还活着，但恐怕不少玩家都会猜测这个角色还会不会在《幻痛》当中出现。答案自然是肯定的，那就是在“支线任务 112”当中拯救情报人员时，玩家会前往一个老旧的母基地（Mother Base），并且在其中找到那位需要拯救的情报人员——也就是小岛秀夫本人，随后他自然也会加入到玩家的母基地当中。

而如果玩家有继承《潜龙谍影V 原爆点》的存档，那么就可以让小岛制作人直接出现在母基地当中，连做任务都可以省了。





●P.T.再现

虽然如今《P.T.》已经下架，但恐怕许多玩家还是对这款新概念 DEMO 记忆犹新，甚至舍不得将其从 PS4 上面删掉。既然大家对于这款作品还是如此有热情，小岛秀夫自然也不会忘了在游戏加个相关彩蛋。之前本作的演示视频当中出现过一个《P.T.》当中老奶奶 Lisa 造型的充气假人，不过目前在游戏当中的获得条件还不明朗，倒是一段在《P.T.》游戏当中不断在录音机里播放的关于一场凶残的谋杀案的录音，也出现在了游戏当中。

当玩家进行“主线任务 20：Voices”的时候，可以在地图上发现一顶小小的帐篷，而在帐篷里面有一个录音机，里面播放的竟然就是《P.T.》当中的录音。





▲帐篷所在的地图位置。

●生日快乐!

玩家们开始游戏的时候恐怕都会疑惑于为什么还要输入自己的生日，真相就是《MGSV》还会在玩家生日的那天给大家送上祝福，只要玩家回到母基地，就会发现有一个生日派对在等着 BIG BOSS，而且他还会收到雪茄和蛋糕作为礼物。

这里有个小小的提醒，如果玩家之前已经输入了自己的生日，又想要提前看到生日派对，那么记得改主机日期的时候要往未来去改，不要改属于过去的日期，例如今天是 9 月 15 日，而你的生日是 8 月 15 日，不要把时间改成 2015 年 8 月 15 日，因为已经过去的日期是不能触发生日的，只有 2016 年的 8 月 15 日可以触发。



●游戏中的KOJIMA



在《潜龙谍影V 幻痛》的游戏中，小岛秀夫的名号可谓无处不在，每一章节开始和结束时的报幕中都会出现小岛秀夫的全名“Hideo Kojima”。而在游戏的序章中，小岛也设置了一个标注了自己名号的彩蛋。在序章开场时医院的走廊墙壁上，玩家便能发现一张《潜龙谍影 V 原爆点》的宣传海报，海报上除了有带着夜视仪的 BIG BOSS 以外，正中间更是印有大大的 KOJIMA 字样。也许小岛的这些做法，算得上是对 Konami“去小岛化”政策的无声抗议吧。

●时间悖论

“时间悖论（TIME PARADOX）”算是系列的一个经典彩蛋，系列的老玩家一定还留有印象。在当年的《潜龙谍影 3 食蛇者》中，如果玩家不慎让 Snake 死亡，并且在游戏结束界面不做任何选择的话，“SNAKE DEAD”字样就会慢慢变成“TIME PARADOX”，而且除了 Snake，诸如 EVA、Ocelot 等关键角色死亡都会触发此时间悖论。

这个经典的彩蛋如今也被设置在了《幻痛》中，Ocelot、Eli 等系列重要角色如果不慎死亡的话，游戏结束画面出现的字眼便不是“MISSION FAILED”，而是“TIME PARADOX”。事实上，这也是小岛精心安排的剧透手段之一，至于具体是为何，由于会涉及剧透，还是请读者们自行揣测吧。



新闻资讯 NEWS & CONTENTS 谍影观察室



版本 1.02 全成就 / 白金时间 50 小时以上

文 简子君 美编 anubis

FIFA 16	EA	体育
多机种 FIFA 16		港版
2016年9月22日	本地1~4人/在线2~22人	对应年龄：全年龄
售价为PS3/PS4:449港币、X360/XOne:429港币		

今年的《FIFA 16》不仅加入女足作为全新卖点，游戏性更是向着绝对的真实又迈进了一步，在如此出色的游戏素质支持下，本作“玩的靓”的宣传语可谓实至名归。虽然像“《FIFA》系列”这种年货游戏，在操作方面不可能较之前作在整体上做出翻天覆地的变化，但还是增加了新的正脚背传球以、无触球动作盘带过人以及假抢断的动作，这些变动都让游戏有了新的改变。同时球员的动作建模也得到了不小改进，本作还是有着相当的诚意。另外在如今这个体育游戏重心网络化的时代，《FIFA 16》对游戏本已十分完善的线上模式再次做出了优化，玩家将会在游戏中获得更加有趣的联机体验。可以说本作已经不单单是一款足球游戏，玩家们可以在这里体会到多方位的足球魅力。

教练辅助

教练辅助是本作中全新添加的新手辅助系统，玩家可以通过按下 R3/RS 键来开启或关闭。当教练辅助开启时，球员身边会出现辅助提示来告诉玩家此时此刻应该进行怎样的操作。教练辅助的加入不仅对于新手玩家来说非常的实用，在暂停菜单中对教练辅助的等级调整后，高等级的教练辅助还能够进行一些进阶游戏提示，这些提示即使对于一些老玩家而言也是有意义的，玩家可以根据教练提示来改正一些自己平时操作中的不足之处。另外开启教练辅助后，球员的脚下会出现辅助箭头，传球和射门时也会出现力度槽提示，在完全熟悉游戏前不妨多多使用。

操作列表

关于本作的操作，可能不少玩家还会习惯按照自己玩《实况足球》的按键位置重新设置一遍，但实际上如今“《FIFA》系列”这种 R2/RT 加速，L2/LT 紧密控制的操作方式早已成为主流，如果玩家有过其他类型体育游戏的经验，相信都会知道这种操作方式已经有了很高的普及率，而且在游戏中手感也比“实况”的 R1 加速要来的舒服不少，推荐“实况”系的玩家不妨尝试一下。不过“《FIFA》系列”□/X 和○/B 这两个键位的设置真的让人很难适应，各位玩家还是继续修改吧。本作键位修改后，可以对更改的按键设置进行保存，保存后就可以在进入游戏前的选边界面直接更换。

基础进攻

PS3/PS4	X360/XOne	作用
×	A	短传
□	X	高传球/横传球
△	Y	穿越传球
○	B	射门
L1	LB	无触球小假动作（带球时）
R1	RB	接传球漏球假动作
L2	LT	护球
R2	RT	加速

进阶进攻

PS3/PS4	X360/XOne	作用
L1+△	LB+Y	高空穿越传球
R1+□	RB+X	弹地传球
□×2	X×2	低横传
□×3	X×3	滚地横传
L1+□	LB+□	斜角横传
L2+×	LT+A	花式传球
R1+×	RB+A	正脚背滚地传球
L2+○	LT+B	花式射门
L1+○	LB+B	高吊射门
R1+○	RB+B	精准射门
按下○后按×+方向	按下B后按A+方向	假射门
按下□后按×+方向	按下X后按A+方向	假传球
L2+R2	LT+RT	取消

防守

PS3/PS4	X360/XOne	作用
L1	LB	变更光标球员
右摇杆	右摇杆	手动切换球员
○	B	拦截/推拉防守
□	X	滑铲/下铲后为快速起身
○	B	解围（禁区内）
长按L2	长按LT	长按牵制
长按×	长按A	包抄
长按R1	长按RB	队友包抄
L2+R2	LT+RT	长按为跑动牵制
长按○	长按B	身体接触防守
×	A	假拦截

操作系统

短传

精确且具有目的性的传球可以轻松地渗透对方的防线，在没有球星能力优势的情况下，依赖团队配合来打出高效率的进攻几乎是唯一的取胜途径。较之前作《FIFA 16》在短传系统上又做出了新的调整，本作的短传传接球的失误率较之上一作有所减少，队友 AI 在接短传时的跑位也得到了提升。除去这些看不见的细微变化外，本作在短传操作上也进行了不小的修改。上一作通过 R1+ × 来实现的花式传球在本作更改为了 L2+ ×，与 L2+ □的花式射门进行了统一，让整体操作变得更为简洁。同时本作新加入了 R1+ × 的正脚背滚地传球动作，这个传球技巧有效的解决了游戏部分时段希望踢出大力短传却没有足够时间蓄力的弊端，让玩家可以随时踢出有力的短传。在加入了正脚背传球后，R1 按键的接传球漏人假动作变得更加实用，当玩家希望做出这个操作时，使用正脚背传球可以让皮球轻松地传到远处队友的脚下，而不用担心因为传球力度不足而产生丢球的尴尬。在游戏中斜角的短传变得更加难以被对方抢断，不管使用何种方式传球，都可以尽量通过控制球员走位来创造一些角度后再传球。



直传

本作中直传的威力明显有所下降，虽然依旧非常犀利，但是对使用的时机有了更高的要求。在游戏中首先玩家会感觉到使用直塞时，游戏对操作的精度有了更高的要求，因为门将 AI 的提升，有时直塞力度过大的话，即使前锋已经摆脱了对方的防守，也经常会在还没有追上传球时，皮球已经被对方的门将没收。所以在阵地进攻中，如果机会不是特别好，但又希望尝试直塞的话，不如试试用更为精准的正脚背传球。

虽然直传球要求的操作精度有所提升，不过在防守反击中直塞的地位仍旧不可撼动，大力的传球让反击变得更为高效。在游戏中前锋跑位时增加了明显的准备动作，玩家可以看到自己的锋线球员有一个面向球门的加速动作，在这个时间选择直塞球可以有效的避免传球越位，而且这个时机下，对方的后卫也是无法做出及时的反应的。

至于过顶直传，在游戏中依旧极为好用，相比横传球，过顶直传在力度上更容易控制，精准度也十分有保证，除了能够从空中直接穿透对方的防守外，操作过硬的玩家还可以在进攻球员接到球时直接进行空中挑球过人或者凌空抽射，大大增加了进攻的选择。另外在控制单一球员进行个人模式游戏时，AI 队友的直塞准度是非常靠谱的，进攻时可以多多呼叫。



高吊传球 & 横传球

因为本作对皮球本身的物理运算进一步加强，同时防守对抗也变得更加真实，高吊传球的实用性进一步降低，当然这里所谓的高吊传球仅限于普通的高空传球。一方面力度控制上容易出现问题，接球后球员也非常容易被抢断，所以除非遇到了近处的传球线路被完全封堵的情况或者远端有完全无人盯防的队友，在一般情况下还是尽量避免使用高吊传球。

底角横传球方面，不同的横传方式对应的使用时机也有所不同。首先在出现了正脚背传球后，□ ×3 的地滚横传几乎失去了存在的意义，就精准度而言两者没有太大的差别，而且本作中地滚横传对按键的速度要求极高，几盘游戏打下来，疲惫的玩家在这个操作对按键的速度的严苛要求下很难正常使出。半高横传在游戏中变得更加实用，首先半高球几乎不需要考虑力度的问题，只需要在看到队友做出要球动作时将球传出即可，接球的队友在接到半高球后可以直接凌空抽射，一方面避免了在禁区内盘球造成失误，同时射门也变得更具威力。横传和提前横传的作用仍然无可替代，当熟悉游戏的操作后，通过控制传球力度可以为埋伏在禁区内的队友送上精准的助攻。游戏中切忌在准备横传球时一味跑向底角躲避防守，这样往往导致最终只能勉强进行大力横穿，这种情况下传球命中率难免有所下降，所以尽量让传球的队员向禁区方向靠近，这样才能为自己创造出更多的横传球选择。



角球与界外球

执行角球时通过一次传球直接攻门，是不少玩家最理想的状态，不过因为本作的守门员防守时极为活跃，靠近球门方向的传球基本都会被门将直接收走，遇到熟练的玩家直接一脚长传就能打出反击，如果想要一传直接助攻的话，角球的线路可以以底角旗杆作参照物确定轨迹。所以在执行角球时更多的观察队友位置，有时多出一两次传球就能获得更好的射门机会。另外由于本作的远射依旧非常好用，有时将球传给禁区外围埋伏的中锋直接打门也是不错的选择。至于界外球方面，不少玩家只是将他看做了将出界的球重新扔会场内的简单动作。但实际上只要过了对方半场，界外球也可以当做一种进攻手段来使用，有时如果遇到对手呼叫队员上前断球的话，使用长传球将皮球扔到场中的关键位置，往往就能创造出意想不到的进攻机会。

PS3/PS4	X360/XOne	作用
□	X	角球高横传球/界外球长传
□×2	X×2	角球低横传
□×3	X×3	角球地面横传
×	A	角球短传/界外球短传
△	Y	短界外球（手动）
L1	LB	移动界外球接球队员

控球动作

控球动作在游戏中是一种细节上的操作，对于很多新手玩家而言，他们往往会忽略这部分的操作。虽然控制明星球员一路突破，最后来一脚精彩射门让人觉得十分爽快，可是真正想要提升操作水平就必须要学会使用控球动作。自从《FIFA》系列”加强了对皮球的物理计算后，球员和皮球就变成了两个单独的个体，再不像过去的足球游戏那样“人球合一”，这种改变在丰富了玩家对皮球控制方式的同时，也让原本黏在脚下的皮球和球员之间变得“若即若离”十分容易遭到抢断。

在进攻方面，系列引入了移动触球的功能后，不仅让游戏变得更加真实，同时传球进攻也发生了翻天覆地的变化，因为触球系统的加入，接到传球的球员在游戏中并不是简单的接球停球，而是会根据接到球的情况作出对应的停球动作。游戏根据这个设定进而衍生出了移动触球的功能，在打法中体现为接球队员可以直接使用右摇杆将皮球按照需要的位置踢出，继而直接开始盘带形成攻击。针对有些明星球员，在接到高空传球的时候也可以使用移动触球的技巧，此时的移动

TIPS 单人模式下，无球时按不同的传球按键队友就会以对应防守向你喂球。

触球也有更加华丽的表现。

虽然作为衔接进攻的新手段，移动触球大大加快了游戏的进攻节奏，不过相应地在加快节奏的同时，因为使用移动触球时皮球处在脱离球员控制的边缘状态，所以也十分容易被对方抢断导致失误，这时根据不同情况来保护脚下的皮球也成为了十分重要的环节。在接球的时候，如果在对方球员展开贴身逼抢的时候，再盲目地使用移动触球基本就免不了会被断球的命运。所以这时就要根据情况使用 L2/LT 的护球操作来保护脚下的皮球，尤其在本作加入了正脚背传球后，接球队友停球时的的失控感会更为明显，这时使用护球就可以稳稳地接下队友的传球了。除了在接球时，平时如果在盘带时遇到了对方的围堵，也可以通过使用护球来为自己争取找到队友接应的机会，另外要说明的是按下 L1+L2/LB+LT 的手动护球是可以通过移动左摇杆来控制护球人位置的，灵活使用的话可以在护球的同时寻找到机会反攻。

另外像是慢速带球或者盘带中停球的操作，在其他足球游戏中也是同样适用的，而且多年来这方面的操作基本都有着固定的思维。这里就不再多做赘述，不过还是要提醒新手玩家，在游戏中选择慢下来不仅可以减少失误，也能让自己看到球场上更多的机会从而多出更多选择。

PS3/PS4	X360/XOne	作用
左摇杆	左摇杆	移动球员
右摇杆	右摇杆	花式运球
L1	LB	停球并面对球门
R2	RT	停球（带球时）
L2	LT	护球/慢速带球/牵制
L2+R2	LT+RT	面向前带球（带球移动时）
L1+R2	LB+RT	无触球大假动作（带球时）
L1+L2	LB+LT	手动护球
R2+右摇杆	RT+右摇杆	第一脚触球/推进



花式盘球

花式带球的操作并不复杂，难点是在于如何将这些动作运用在游戏中。那么首先玩家要清楚自己做出这个动作的目的是什么，虽然游戏中的花式带球看上去种类繁多，但实际上目的都是固定的，无非就是在创造一些带球上的变相或者变速来突破防守。清楚了动作的作用后，在游戏中的使用也要有清楚的目的，比如自己这个动作做出来是否能够创造出足够的空间让自己突破。试想如果对方球员是从正面补防过来，那么这时候选择做出后脚跟弹球这种变速类的花式动作，显然不能够让自己摆脱防守。另外玩家也一定要注意，做出花式动作本身也是需要时间的，所以做动作时一定要算好提前量，不然自己带着球到了对方面前再去做动作，成功率显然要大大降低。

除了花式动作外，本作中有两种盘球技巧非常的简单实用型，这里和大家分享一下。首先是按 R2+ 右摇杆的推进带球，这个动作 EA 并没有算在花式带球中，但是却有着极高的使用价值，带球时轻推一次右摇杆就能够以任意方向将球踢出，实现人球分过。从边路突破的时候连续推动右摇杆可以将球推出相当远的距离，使用边路速度型球员时可以简单的摆脱防守。第二种动作是在带球中，松开所有按键之后按着 R2 并向左右任意方向推动左摇杆，这时球员就会在水平方向做出运球变向，这个动作在游戏中发动极快，而且较为隐蔽，对战中相当实用。

最后说一下本作最新加入的无触碰带球系统，这个操作游戏发售之前 EA 就做过相关宣传，可是真正到了游戏中，这个操作的实用性并不高。在带球时做出的身体假动作很难真正迷惑到对手。不过在熟悉操作后，可以通过做出假动作改变身位之后衔接其他花式盘带来突破防守。



防守

在防守端本作有两个新增加的动作，一个是滑铲后快速起身，这个动作的加入让防守时的机动性变得更大，有些灵巧的后卫在放铲后可以通过按键快速起身，即使铲球落空也不会被进攻球员甩出太远的位置，虽然听起来只是一种简单的改进，但是在实际游戏中对防守端的影响是非常大的。另外一种新的改进是按 ×/A 键的假铲，这个动作用来吓唬玩家非常好用，尤其面对一些经验丰富的对手，这个假动作很可能导致他在盘带时做出错误的选择落入防守的圈套之内。

除了两个新加入的动作外，游戏的防守方式和前作相同，控制队友包夹自己封堵传球线路适用于大部分游戏情况。一对一的防守时记得活用 L2/LT 来封堵对手的走位，遇到对方强行突破或者防守距离较近时，使用○ /B 来拉扯对方使其减速也是非常好用的技巧。



守门员

以本作守门员的神勇程度而言，基本不推荐玩家手动操作门将。不过在一些特殊游戏模式中时遇到必须要控制门将时，要记得身为球场上惟二可以使用双手的队员，适时的出击永远可以占据先机，尤其当对方球员是通过速度或盘带技巧强过防线时，他来到门前势必无法将球完全控制在脚下，此时选择出击收效极佳。而应对正常的渗透进攻时，一定要和自己的后卫做好协作，放开有后卫封堵的方向将注意力集中在对方最可以直接打门的位置上，另外在对抗玩家时，大部分对手都会下意识的向球门的远角发炮，在没有摸清楚对方的习惯前可以按照这个方向扑球。

PS3/PS4	X360/XOne	作用
○/□	X/B	踢落地球
□	X	飞身扑救
○	B	提早扑救
×	A	扔球/传球
△	Y	出击/持球时为放下皮球
R1	RB	捡起皮球
触控板/SELECT	BACK/VIEW	切换为守门员

射门

在不关闭辅助的情况下，本作的射门只有左右和正中三种角度，玩家在射门时不需要有太多的想法大胆射门即可。由于守门员在游戏中继续变强，有时突破了对方防线后，对面的守门员才是真正的 BOSS 级人物，通常在禁区范围内，如果没有通过传球来分散守门员注意力直接打门的话，射门是有很大几率会被扑出的。不过本作的远射依旧好用，明星球员在 30 码开外的大力射门同样能够精准的命中门框范围。而如果是从中路正面突破的话，需要注意的地方就比较多了。首先如果玩家是在快速带球的情况下进入禁区，要起脚射门就难免会做出一些必要的前置动作，虽然只是浪费很短的时间，但是已经



TIPS 进行线上职业球员比赛时，尽量选择进攻型球员。

足够游戏中出击意识极强的守门员上前阻止玩家的进攻。所以本作中在进入禁区后，如果不是十分有把握的情况下，一定要尽量减速寻找合适的射门机会。如果守门员此时选择出击的话，玩家只要轻按射门键，就能简简单单的将皮球送入球门，当然如果对操作自信的话，通过花式运球戏弄一把门将才是最过瘾的选择。

任意球

本作的任意球仍然十分好用，30 码距离内都是可以考虑选择打门的，由于在执行任意球的过程中游戏是没有辅助线来参考的，玩家必须多多练习才能熟练掌握任意球射门的角度。在使用弧线射门时，根据球员射门脚法的不同，皮球会分为内旋和外旋两种，轨迹的角度大概为 15° 左右，玩家可以根据射门时需要的位置来通过左摇杆调整球员朝向。力度上在禁区线附近时需要一格半力度槽，接近 30 码后长到两格，再远的的距离就不推荐直接射门了。射门角度上，因为本作任意球只要控制好力度射过人墙较为简单，所以要瞄准守门员相反的一侧。

任意球的正脚背射门由于是滚地球，只有在少数情况下才有可能获得直接打门的角度，另外在操作时滚地球在射门时同样会有角度的偏转，不过这个偏转是视觉上的偏转，执行罚球时玩家在选择射门位置可以参考这个角度再进行瞄准射门。虽然直接打门的可能性不高，但是任意球的正脚背射门还是有这自身不可替代的作用。通常在执行罚球时，呼叫出队友配合执行战术任意球，可以很好的迷惑对方人墙的判断，同时因为多人操作可能会导致弧线射门控制失准，在执行战术任意球时推荐玩家利用队友配合后再正脚背射门使用。



进攻		
PS3/PS4	X360/XOne	作用
○	B	弧线射门
L1+○	LB+B	正脚背射门
L2	LT	调用第二名任意球手
L2+○	LT+B	第二任意球手射门
L2+×	LT+A	第二任意球手轻传
L2+□	LT+X	第二任意球手挑传
L2+○然后×	LT+B然后A	第二任意球手跑过足球
R1	RT	第三名任意球手控制

※按下R1后第三任意球手的操作与第二任意球手控制方式相同。

防守		
PS3/PS4	X360/XOne	作用
△	Y	人墙跳起
×	A	人墙突击
L2/R2	LT/RT	人墙横移
R1	RB	人墙前移

点球

点球的操作依旧沿袭了系列的传统，先确定准确度和力度后，再控制点球方向进行射门。在点球时，玩家的准确值越高，射门时对皮球的控制就越强，准确值较低的情况下，点球会有极大几率打飞。确定了准确值后，如何选择射门角度是点球最关键的部分，因为实际比赛中没有辅助标记，玩家只能通过经验来判断自己点球时的角度。在训练模式中玩家可以进行带有辅助标记的点球训练，玩家将光标从球门正中移动到门框斜角的时间大概为三秒，到水平和竖直方向门框的时间为两秒左右，如果想要射出更精准的点球则只能通过练习来实现了。

点球时玩家一样可以通过操作来实现不同动作的变化，高吊射门可以打出弧线来创造时间差避开对方门将扑救，同时球速和皮球的弧线角度也十分难以防守。顿步射门则可以通过连续的假动作来迷惑对方。同时在使用顿步动作后，点球光标的移动速度会产生一些变化，为了避免这种情况下点球飞出，所以在使用顿步假动作时要清楚自己的目的是迷惑对方门将，而不是选择刁钻的打门角度。



PS3/PS4	X360/XOne	作用
○	B	射门/多次按下为顿步射门
R1+○	RB+B	精准射门
L1+○	LB+B	高吊射门
左摇杆	左摇杆	守门员左右移动
右摇杆	右摇杆	守门员飞身扑救

游戏模式变动及概述

由于近年来《FIFA》系列”的游戏模式已经基本定型，很多玩家都已经十分熟悉，加之官方在推出中文版的同时，也十分注重游戏内指导讲解，所以在具体玩法不变的情况下，这里就不过多为进行赘述，只针对本作游戏模式中新的改动进行要点讲解。

女子国际杯&锦标赛

锦标赛内容依旧和系列之前相同，在《FIFA 16》的强大授权阵容下，本作的锦标赛内容丰富至极，玩家基本可以模拟进行整个世界上所有的锦标赛进行游戏。女子国际杯则是在本作加入了女子球队后新增的杯赛，这项赛制使用了和女子世界杯相同的赛制，12 支球队分成小组进行积分赛，之后选出积分靠前的八支球队进入淘汰赛，最终问鼎的球队就可以捧起赛事的奖杯。



领队职业生涯&球员职业生涯

经过系列的不断打磨与修改，游戏的职业生涯模式已经有了相当高的完成度，不过在本作中职业生涯模式依旧获得了不小的进化。首先在进入领队职业生涯后，玩家会在赛季正式开始前受邀参加季前赛，通过季前赛的赛事，玩家可以获得不错的金钱回报。同时在季前赛的比赛中，不存在换人的数量限制，玩家可以将七名替补球员全部替换上场来观察球员表现。同时在季前赛的这段时间内，玩家已经需要开始着手球队阵容的打磨。在之后的赛季前交易期内，AI 会更为频繁的向玩家提出交易申请，玩家的交易要求也会收到非常真实的讨价还价的回复。除了签约交易外，游戏中的青年军变得更加重要，签下具有潜力的青年军队员可以为球队培养出未来之星。青年军队员在签约后和正选球员一样可以进行队内训练来提升能力值。在领队模式下，玩家可以根据不同的需要，最多同时安排五名球员进行专项训练，训练名额每周都会进行刷新。通过队内训练可以有效的提升队员的技巧能力，相对于已经非常成熟的明星球员，青年军将会在队内训练中获得更明显的进步。

整体上领队模式变得更接近于真实，细节上获得了不小的进化，同时在赛季中一些热门的话题也会像游戏剧情一样频繁的出现在新闻或者比赛中的解说中。在游戏开始推出官方中文版后，国内玩家游玩生涯模式本身已经减少了许多障碍，

TIPS 领队职业生涯模式下，对方的报价往往水分很大，大胆尝试压价可以减少开支。

而为了服务一些新手玩家，本作中的球探和球队总裁也会向玩家提出攻多的建议来帮助玩家做出正确的选择。



相比内容丰富的领队模式，球员生涯难免显得有些“单调”，因为作为一名球员而言，玩家只需要在意自己的表现。进入生涯后球队会对玩家提出相应的要求，玩家只要照着这个方向努力即可。同时在游戏中玩家可以在球员状态槽上实时查看球员在比赛中的评价，当玩家经历自己漫长的职业生涯后，依旧可以像系列前作一般选择以领队的身份开始新的职业生涯。



UT模式

作为游戏摇钱树的 UT 模式依旧是游戏的主打内容，线上线下的丰富比赛模式，更加友善的操作提示，EA 对 UT 模式的每一项改进，仿佛背后都有一个“和善”的声音在呼唤玩家氪金（笑）。在现如今这个网络模式牟利横行的时代下，EA 也作出了十分正确的选择。其实 UT 模式看上去内容众多，但实际上这些内容却都是一些收费网游或者手游的常用套路，玩家通过不断的游戏获得游戏币（也可以进行内购），之后抽取球员卡包获得球员。当然抽卡想要获得心仪球员的几率非常低，这时候存些钱在线上的转会市场来从别的玩家手中直接购买会更有效率。只要玩过类似抽卡机制游戏的玩家都可以很快适应，即使是对此类模式较为陌生的玩家，在系统的教学指导下也可以很快掌握游戏精髓，至于上手后要不要开启氪金之旅就看玩家自己的元气如何了。

本作中 UT 模式保留了前作所有的游戏模式和内容，同时进一步优化了玩家排布阵容的界面，调整阵容在游戏中变得人性化，阵容默契值的组合搭配更加一目了然。加之同样得到了简化的操作，大大节省了玩家排布阵容所需的时间。赛后处理获得的球员卡时，玩家也可以依据条件进行批量处理。转会市场检索卡片的功能也进一步提升，玩家为球员使用消耗道具的界面也同样有所优化。



线上模式

虽然玩家们在网络游玩时重心不断偏向 UT 模式，但是依旧有一些单纯热爱游戏本身的玩家执着于在网上选择现实中的球队与他人切磋较量。本作中的几个线上模式下，玩家可以进行锁定球员的组队多人游戏，也可以控制一支球员进行较量。随着主机网络功能的进步，玩家在游戏中和好友的互动也更加紧密，同时通过随机匹配交到新朋友的概率也大大增加，而且游戏中不少奖杯 / 成就和好友们一起刷取也可以达到事半功倍的效果。至于职业球会这个模式，进入以后和在线玩家的合作也是欢乐无穷。

赛事状况

玩家可以在这里查看真实足球世界中的新闻和转会消息等内容，在玩家初次进入游戏确定了自己的最爱球队后，之后就可以在这里快速查看到自己喜爱球队的咨询。当然也可以查询其他球队的动向，联赛积分和球员表现也可以查看。可以说在这个模式下玩家的游戏生活和足球生活已经得到了完美的连接，这也让《FIFA 16》这款游戏变得更加完美。不过 EA 官方更新球队新闻的速度就实在让人有些不敢恭维了。



奖杯 / 成就列表

本作的奖杯和成就从难度上讲要远低于前作，没有了强制要求游戏操作的奖杯 / 成就，游戏中的奖杯 / 成就基本只要慢慢游戏都可以获得，不过“天下无敌”这个奖杯 / 成就除了要求技术外，对人品也是不小的考验。除此之外的奖杯 / 成就，玩家都可以依靠在游戏中调整游戏参数来刷取。不过对于体育类游戏来说，全奖杯 / 成就其实才只是游戏的开始，UT 模式的球员卡收集和线上联赛才是真正的时间杀手。另外本作的现时代和上时代游戏版本，由于现时代在网络模式上多出一些内容，所以不同版本游戏在奖杯 / 成就上有些许差别，不过上时代版本的独占奖杯 / 成就几乎没有难度，玩家在游戏过程中基本都能获得，这里仅就现时代版本为主进行说明。

名称	属性	点数	说明
足坛传奇	白金	–	解锁游戏中其他所有奖杯。
不准动	铜	15	使用无触碰盘球后突破对方球员。
穿针引线	铜	15	使用正脚背地滚传球获得一次助攻。
玩的靓	金	60	在对方半场连续传球十次后取得进球。
百发百中	银	30	在一场比赛中获得100%的射门准确率（至少十次射门）。
我是大佬	铜	15	在比赛中换下球队的明星球员（球队中评价最高的球员）。
足球是我的朋友	铜	15	在一场比赛中取得65%以上的控球率。
公平比赛	铜	15	在完全不犯规的情况下完成一场比赛（越位不算在内）。
绕过人墙	铜	15	以弧线任意球射门得分。
角球专家	铜	15	在一场比赛中，使用角球获得两次得分。
中奖	铜	15	在点球大战中胜出。
射啊！	铜	15	除任意球以外，使用一名后卫球员射入一次远射进球（25码以外）。
半场打气	铜	15	在一场与传奇难度的电脑比赛中，在上半场落后的情况下翻盘获胜。
天下无敌	金	80	在UT模式的线上征召赛事中获得4场全胜。
投石探路	铜	15	在UT模式的线下征召赛事中获得4场全胜。
明日的传奇	铜	30	在UT模式中从转会市场购入一名球员，并在球队中首次亮相。
FUT 50	金	105	在UT模式中使用一名球员为自己的球队射入个人的50进颗球。
你有嘢呀?	铜	15	在UT模式的友谊赛季中胜出。
试用期	铜	15	从EASFC名单下签约一名租借球员。
盟友难寻	铜	15	从FUT转会市场购入一名球员，并使用他进行10场以上的比赛，藉此使球员忠心度增加。
臻至完美	铜	15	在UT模式中首次使用默契风格消耗品。
实力考验	铜	15	在UT模式中挑战本周最佳球队并完成一场赛事。
2016班级	铜	15	在UT模式中赢得赛季分组冠军（可以选择单人赛季）。
叛变	铜	15	在UT模式中更换球队队长。

名称	属性	点数	说明
借点灵感...	铜	15	在UT模式线上比赛结束后复制球队阵容。
试人	铜	15	在职业生涯领队模式的一场季前赛中排上全部7名后备球员。
先声夺人	铜	15	在职业生涯模式中，赢取一次季前锦标赛冠军。
完成基本功	铜	15	完成全部基础类型训练课程。
得意门生	铜	15	在一个技能训练类别中，获得全部训练的A级评价。
以身作则	铜	15	在职业生涯模式中将强一项能力值。
自己来	铜	15	在领队职业生涯模式中操纵球员进行五次集训。
附加内容	铜	15	启用FIFA教练并进行一场完整比赛。
梦幻球队酝酿中	银	30	在领队职业生涯模式中签入一名世界级球员（评价80以上的球员）。
往上爬?	铜	25	在线上一对一赛季中升级（必须手动操作）。
试验场	铜	15	在职业球会模式中进行一场即兴比赛。
友谊试炼	铜	15	完成线上友谊赛季。
敬请关注	铜	15	完成并胜出首场职业球会赛季比赛。
发型师	铜	15	改变线上职业球员的发型。
食爆谷	铜	15	观看EA SPORTS新闻影片。
职业水准	铜	15	让线上职业球员加入球会，并为球会出赛。
我们是冠军	银	30	在线上一对一赛季中赢得分组冠军（必须手动操作）。
出得嚟行	铜	15	分享EA SPORTS Football Club活动。
预咗要还	铜	15	赠送EA SPORTS Football Club目录物品。
全部都是我的	铜	15	购买EA SPORTS Football Club目录物品。
娘子军来也	铜	15	进行一场女足比赛。
新的奖杯	铜	25	赢取女足国际杯
五星级表现	铜	15	在一场女足比赛中获得五个进球。
我搞定啦！	铜	15	在一场女足比赛中使用滑铲获得球权。
会不会出招?	铜	15	在一场女足比赛中使用花式射门获得进球。

TIPS UT 模式中对每个球员特性的灵活使用，远比一味追求能力重要。



攻略透解 GUIDE THROUGH

对于可以把《变形金刚》当做童年情怀的老玩家而言，由白金工作室打造的这款《变形金刚 毁灭战士》可谓是突如其来的惊喜。本作中所有变形金刚都采用了经典的 G1 版动画中的造型，还原度十分之高。不过作为一款动作游戏，本作在为《变形金刚》粉们尽可能呈现出原汁原味的同时，也不失白金工作室一贯的硬派风格。本次攻略不仅会带来本作的详尽系统解说，也会有涵盖了 100% 收集要素的详尽流程指引，希望能为大家带来帮助。

●COMMANDER及以下难度通关时间为6小时

●白金/全成就时间为50小时

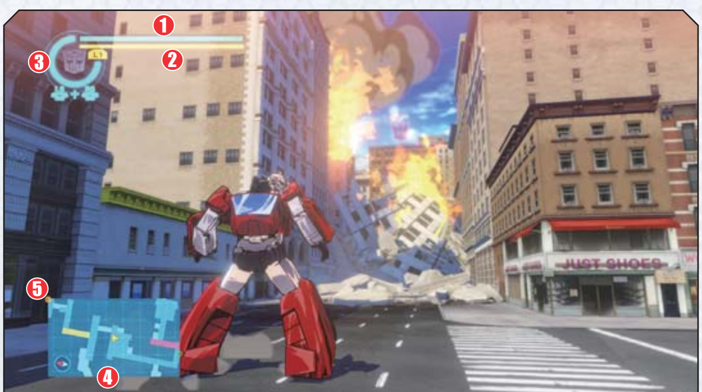
文 乙太

美编 心の永恒

变形金刚 毁灭战士	Activision	动作
多机种 Transformers Devastation		美版
2015年10月6日	游戏人数：本地1人	对应年龄：13岁以上
售价PS4/PS3/XOne/X360：49.99美元		

系统详解

画面解说



①体力槽 ②能量槽 ③必杀槽 ④小地图 ⑤任务指引

操作列表



PS4	PS3	XOne	X360	功能
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	视角
十字键	十字键	十字键	十字键	选择武器
○	○	B	B	调查/捡起物体
△	△	Y	Y	重攻击（部分武器可长按蓄力）
□	□	X	X	轻攻击（部分武器可长按蓄力）
×	×	A	A	跳跃（可二段）
R1	R1	RB	RB	闪避（长按为变形）
R2	R2	RT	RT	射击
L1	L1	LB	LB	特殊能力
L2	L2	LT	LT	瞄准
○+△	○+△	B+Y	B+Y	挑空攻击
L3+R3	L3+R3	LS+RS	LS+RS	终极攻击
OPTION	START	MENU	START	系统菜单
触控板	SELECT	VIEW	BACK	游戏菜单

注：本操作列表以 Type-A 操作配置为准，其他操作配置键位排布会有一定的变化。

© 2015 Activision Publishing, Inc.

进阶操作

变形



本作当中变形的操作有一点特别，那就是必须依赖 R1 键 /RB 键长按来实现，但是其方式和之前 High Moon 工作室开发的《塞伯坦》系列”不太一样，变形无需一直长按，只要触发变形之后就可以松开，然后变形金刚就会一直维持在机器人或载具（钢锁是恐龙）形态。无论是在哪个形态下面，单击 R1 键 /RB 键都可以发动闪避动作，只要闪避了攻击就可以触发专注状态（Focus），让时间流动变缓。不过因为变形和闪避都是使用同一个键，玩家们一开始在不适应的情况下可能会感到难以掌握变形和闪避时的按键时长，这一点除了多多适应，如果是从载具形态变回机器人形态，还有一个简便方法，就是直接使用二段跳，因为载具本身没有二段跳的设定，所以在第二段跳跃发动的时候就会自动变回机器人，此方法钢锁不能使用。

下砸攻击

机器人形态下，玩家在位于空中时长按△键 /Y 键就可以下落攻击，然而这招并不能算是合格的地面追打，也无法将敌人直接击倒，只有下砸攻击可以达成这一点，而其发动条件比较特殊，是要求玩家在空中的时候左摇杆回中，然后长按 R1/RB 键发动变形，此时变形金刚就会变为载具 / 恐龙形态并往下砸，能够直接把击中的敌人强制打入倒地形态，又或是把隐藏在地底下的物品震出。注意这个过程当中不要输入方向，不然就无法发动下砸攻击。



专注状态

被戏称为“魔女时间”的这个系统基本上效果也和魔女时间无异，就是让变形金刚们在快要被击中的瞬间闪避敌人攻击后进入专注状态，此时玩家操纵的变形金刚移动速度不变，而敌人的移动速度减慢，方便玩家发动反击和追击。不过和《猎天使魔女》比起来，本作要发动专注状态的闪避输入时机非常宽松，所以玩家们不妨在战斗中多多使用。注意，在没有购买技能“Still Save”的情况下，玩家必须要用瞬间闪避敌人攻击才能够发动专注状态，而在拥有了技能之后，如果玩家在被击中的一瞬间发动闪避，也可以触发专注状态，等于进一步让专注状态的发动变得更为宽松。此外，在解锁了技能“Parry”后，玩家就能在敌人攻击的瞬间，朝着敌人的方向瞬间推动左摇杆弹开敌人的攻击，弹开敌人的攻击后同样会进入到专注时间之中。



冲刺攻击

当玩家处于载具形态当中行驶一小段时间，就会进入最高速状态，在这种状态下单击□键 /X 键和△键 /Y 键就可以发动冲刺攻击，□ /X 键对应拳击，△键 /Y 键对应腿踢，不过有两个角色有一点特别，其中之一是大黄蜂，他的△键 /Y 键是旋风腿而不是飞身踢腿，另外一个自然是就是钢锁，他的恐龙形态冲刺攻击是头撞和飞身扑。在购买了 Rush Combo 技能后，□键 /X 键的攻击便可以长按派生，可以让变形金刚发动自己也会飞到空中的升龙拳，以派生出特殊的空中连击，玩家也可以通过长按和△键 /Y 键发动强化版的冲刺脚踢以及后续派生连段，威力强大。不过这两个派生都不适用于钢锁的恐龙形态。值得注意的是，在解锁了技能“Burnout”后，如果在静止的载具形态下按住○键 /A 键可以进行点火，之后松开就能让载具瞬间进入最高速状态，这也是一个快速发动冲刺攻击的方法。



射击

游戏当中枪械的使用方法有两种，一种是盲射，即不按下 L1/LT 键进行瞄准直接射击，适用于在战斗当中用射击进行衔接攻击，而使用 L1/LT 键的瞄准射击则适用于狙击枪和榴弹枪等对射击精度有要求的枪械。不过因为本作当中自动瞄准是默认开启的，所以玩家无论是使用盲射还是瞄准应该都会有不错的精度，但如果想要完成奖杯 / 成就当中的爆头要求，最好不靠自动瞄准自己瞄，不然很难达成要求。



最后提醒一下玩家们，在载具状态下，变形金刚们也是可以进行盲射的瞄准射击的，但只有四位载具型和变形金刚能够继续使用装备的枪械，钢锁的恐龙形态只能够使用固定的火焰喷射，无论玩家装备了何种枪械都一样。

●变形攻击

在游戏当中，玩家完成连招后会触发一次终结技，这次攻击同时也会引发一次使用变形攻击的机会（身上出现闪光），玩家只要在限时内点击 R1/RB 键，就可以发动追击，此时变形金刚会变为载具 / 恐龙形态，对敌人进行追打。视触发变形攻击的终结技不同，追击的方式也各有不同，既有可能是单体的追打，也有可能是范围的攻击或是产生倒地效果的下砸攻击，部分追击甚至有二连击的概念，完成第一击后需要继续按下 R1/RB 键，触发第二段攻击。某些角色例如千斤顶的变形攻击还会是远程攻击，多发的远程攻击能够攻击到不同的敌人。

除了终结技，还有部分攻击也可以触发变形攻击，最典型的就是冲刺攻击，只要击中敌人就可以发动变形攻击。此外学会了技能 Reversal 之后，玩家只要在触发了专注状态后的瞬间长按□键 / X 键或△键 /Y 键，就可以发动反击，并且触发变形攻击。



TIPS 再重新挑战部分章节时，系统会询问是否要使用固定角色进行挑战，选择“NO”才能自由选择角色进行关卡。

特殊能力



每一个变形金刚都有自己的特殊能力，对应的发动键是L1/LB键，只要消耗HP槽下面的能量槽就可以发动，不过效果各异。

擎天柱的特殊能力是强化甩尾，可以瞬间变身为带集装箱的货柜车形态并发动一次甩尾攻击，这次攻击会耗尽能量槽。

大黄蜂的能力是滑铲，对着体型类似或稍大的敌人使用可以从对方胯下滑过，并来到对方背后进行攻击，这能力会耗费约一半的能量槽，所以可以连续发动两次。

横炮的能力是短途冲刺，可以让横炮向摇杆推动的方向瞬间移动一段距离，会耗费约三分之一的能量槽，所以可以连续使用三次。

千斤顶的能力是召唤护盾，装备护盾的情况下，可以抵挡敌人在正面发动的攻击，就算是千斤顶在发动攻击的情况下也会自动格挡敌人的攻击。护盾会在发动后持续消耗能量，耗尽后消失，不能用按键主动取消，但是可以通过变形为载具的方式取消，不过随后仍然需要等能量回满之后才可以再次启动。

钢锁的能力是投技，启动后消耗整条能量槽，钢锁会朝着面前移动一段距离，如果期间触碰到敌人就会发动投技攻击，人形态的投技攻击可以令强行令敌人进入倒地状态，恐龙形态下可以通过转动左摇杆来追加攻击，造成更高的伤害。

终极攻击

这个能力就等于游戏当中的必杀技，每一个变形金刚的必杀技都不太一样，但效果是类似的，都是发动期间无敌外加高威力伤害。终极攻击耗费的是生命值最左侧汽车人标志围绕着的圆形能量槽，蓄满之后按L3+R3/LS+RS键即可发动。

其中擎天柱、大黄蜂和千斤顶的必杀技都是一次性的大招，无需额外的操作，横炮比较麻烦，因为需要使用肩部的火炮连续射击，所以过程当中需要玩家调整视角对准敌人才能够保证伤害输出。钢锁和横炮类似，不过射击只有一次，前面会有一个蓄力过程，所以玩家只要在这个过程里瞄准敌人保证射击命中即可。总体而言，因为蓄满能量槽需要蛮长的一段时间，所以除了用在救场和击杀强敌/BOSS，必杀技在平常的游戏过程中是找不到什么使用机会的，各位玩家大可以憋着这个大招留在最关键的时刻使用。

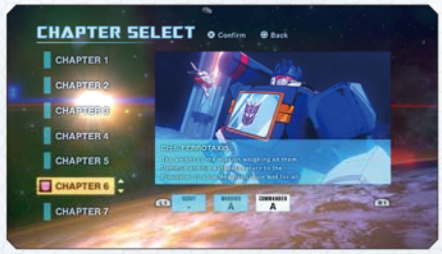


狂热模式

在玩家控制的角色不断进行连击的过程中，画面左上角的汽车人标志会不断闪光，角色的攻击速度也会逐渐变快。当汽车人标志闪橙光时，角色便会进入狂热模式，此时角色的攻速会得到大幅强化。如果连击没有中断，狂热模式会一直持续下去，能够大大提高清敌效率。

难度

游戏在初期共有三个难度，由低到高分别是SCOUT、WARRIOR和COMMANDER，这三个难度下关卡中的敌人配置基本是一样的，有区别的则是敌人的AI与伤害，难度越高，敌人的AI也就越高，伤害也会变高，但高难度下更容易获得高稀有度的武器，也更容易获得高品质等级的武器。玩家初期挑战COMMANDER难度也许有点困难，但是随着等级的提高，COMMANDER难度下的敌人就会变得不是很可怕，所以建议玩家在中期开始便选择COMMANDER难度进行游戏。



当玩家完成了COMMANDER难度下的所有章节后，MAGNUS难度便会解锁，该难度下的敌人配置会发生大幅变化，第一章便会出现其他难度下中后期才会出现的敌人，敌人的伤害也会再次得到提高。不过此难度解锁后，我方角色的等级上限会解锁至64。当玩家完成了MAGNUS难度下的所有章节后，本作的最高难度——PRIME难度便会解锁，该难度对于一般玩家而言属于噩梦级别，不过角色的等级上限在此时也会得到进一步提升。所以一般而言，玩家只需完成MAGNUS难度来解锁角色的等级上限即可。

任务与评价

在游戏中，每一个章节的主要战斗是以任务的形式出现的，类似于“《猎天使魔女》系列”中的战点。玩家在触发任务战斗时，画面右上角会出现黄色的“MISSION”字样外加任务编号。每一个任务在完成后会根据玩家的表现给出评价，而这些评价可以作为玩家在完成章节时获得总评价的参考评价。

除了流程中固定需要挑战的任务，还有一些并非是支线任务的任务是可以略过不打的，但由于这些任务的评价也会计入总评价，所以最好不要错过，具体可以参考下文中的流程指引部分。除了主线必须完成的任务，每个章节中还会有数个支线任务，这些支线任务一般不会出现在玩家主线流程的必经之路上，需要玩家另外寻找，并且需要主动开启。不过支线任务的位置会在地图上以绿色圆点的形式表示，很容易就能找到。支线任务的评价虽然不会直接计入总评价之中，但是完成每一章的全部支线会有额外的分数加成，因此需要获得每一章的高评价的话，支线任务还是必须要完成的。

本作的任务评价以字母的形式分成六个等级，最低为D级，最高为SS级。任务的评价等级由玩家在完成任务时获得的分数结算，基本分数与完成该任务的时间以及玩家所受的伤害有关，任务完成得越快，伤害受得越少，这两项的基本分就越高，不过单项的基本分最高只能达到200。也就是说，玩家如果最速且无伤完成一个任务，基本分的加成也只有400分，而这个分数在大部分情况下是不能获得SS级评价的，有的时候连S级评价都无法获得。而想要获得高评价，则必须在此基础上获得各种奖励分，奖励分的种类繁多，基本对应了各种进阶操作，如变形攻击、冲刺攻击、爆头、进入专注时间等都能获得奖励分数，部分奖励分数会根据玩家所做特殊动作的次数累计。



因此，想要获得一个任务的高评价，就必须在追求无伤且最速的基础上，尽可能地使用各种进阶操作获得奖励分。

TIPS 所有的神秘物件依次连起来其实就是变形金刚的英文“TRANSFORMERS”，全部集齐时会解锁一张特别的LOGO图。

方舟

方舟号是汽车人的大本营，玩家可以在方舟号中切换使用角色、调整装备、对角色进行培养与强化以及在商店进行买卖等。玩家在每一章开始前都能在方舟中进行整备，而且章节的进行途中，玩家也能通过场景中的汽车人标志进入方舟，下面便对方舟中的各项功能进行详细说明。

武器与合成

本作中有四个武器装备槽，其中方向←和方向↓是自由装备槽，玩家可以选择装备近战武器还是远程枪械，而方向↑固定只能装备近战武器，方向→固定只能装备枪械。不同的近战武器对应不同的招式，所以不但连招性能和输入指令有差别，而且有部分武器限定使用角色，并不是每一个变形金刚都可以使用。而枪械则是因应其型号存在着不同的射击方式。武器的主要获得途径分别为开启宝箱、章节过关奖励以及支线任务奖励，当然打败某些特殊 BOSS 以及完成挑战模式的关卡也是能够获得武器的。每把武器都拥有品质，品质决定了这把武器的伤害最高上限，如果一把武器的伤害达到了上限，那么即使再进行武器合成，武器的伤害也不会得到提高了。也就是说，一种相同的武器，S 级品质下的伤害上限永远比 A 级品质的高。

与芯片一样，武器也会附带各种技能，这些技能被镶嵌在武器的技能插槽上，并能够通过武器合成转移给其他武器。除此之外，不同的武器也会拥有不同的属性，拥有属性的武器能够对敌人造成额外的属性伤害，不过敌人会拥有属性抗性，不同的敌人属性抗性有所不同。如果拥有特定属性的武器并拥有特定的属性技能的话，还能让敌人陷入异常状态之中，例如火属性武器如果附带技能“BURN”的话，就能令敌人陷入烧伤状态。

本作中的武器合成（SYNTHESIZE），即选择一把武器作为基础武器，再选择另外一把武器作为素材，在进行武器合成后，素材武器会消失，而基础武器则会获得用来提升等级的经验值。此外，如果基础武器上有空余的技能插槽的话，还能把素材武器上的技能转移到基础武器上。如果两把武器在合成前拥有相同等级的相同技能，那么在武器合成后，基本武器上的该技能的等级可能会提升。武器合成系统是本作的核心系统之一，如果玩家刷出了大量的好武器，利用该系统就能打造出一把数值强劲并且拥有大量强力技能的极品武器，而拥有了这种武器，打通最高难度也绝非难事。



芯片

变形金刚的身上可以装备名为 T.E.C.H 的芯片，能够装备的数量由金刚身上的芯片插槽数量决定。芯片至少会附带一种的特殊技能，有的芯片则附带一种以上特殊技能。芯片的种类分为三类，第一类为攻击类（ATTACK），此类芯片附加的技能以提升角色的攻击能力为主；第二类为防御类（DEFENCE），此类芯片附加的技能以提升角色的生存能力为主；第三类为增强类



（AUGMENT），此类芯片通常附带的技能会有各种增强效果，比如增加掉落金钱的数量、增强稀有武器的掉落率等等。芯片上的部分附加技能拥有等级，等级高低决定了作用效果的强度。

芯片主要通过研发（DEVELOP）随机获得，而研发需要花费资金，花费分为不同档次，档次越高，研发出的芯片往往越实用。芯片的研发过程是一个小游戏，玩家需要通过按键来决定游标的停止区域，如果停留在深蓝色区域，则代表研发失败，得到的芯片会极为一般；如果停留在淡蓝色区域，则是成功，能够得到较好的芯片。如果停留的区域是黄色或橙黄色，则代表研发非常成功，这种情况下往往能够获得十分实用的芯片。

角色属性



在角色状态界面中不仅能够查看到各个角色的能力值，还可以通过消耗金钱让角色的属性得到成长，从而使角色的能力值得到提升或者某个专项得到增强。每名角色都有九个属性，这九个属性拥有各自的经验槽与等级，不过所有属性当前的等级上限是相同的。每个属性的最初上限均为 32，而随着高难度的逐渐解锁，更高的等级上限也会逐渐得到开放。提升九个属性的等级分别会使角色的单项或多项能力值得到提升，每个属性所对应的提升效果可以见右表。

属性列表

属性名称	升级效果
STR	提升最大生命值
CRG	提升防御力
SPD	提升移动速度
FRB	提升近战攻击力与防御力
SKL	提升近战攻击力与远程攻击力
END	提升防御力
INT	提升远程攻击力
RNK	提升芯片插槽数量

实验室

实验室即游戏中的商店，玩家能够在其中购买武器、道具以及解锁新的技能，商店中的武器品质会随着玩家流程的推进而逐渐变高，后期还能直接购买到 S 级品质的武器。此外，在商店中，玩家还可以把没有用的武器、道具和芯片卖出并换取资金。玩家在游戏中最多只能同时拥有 200 把武器，如果超过了，就必须在章节或挑战开始前在商店中把多余的武器卖出去，否则将无法进入关卡。



100%收集流程指南

CHAPTER 1 CITY OF STEEL

1. 开场操作的是擎天柱，可以先熟悉一下操作，转弯口找到档案 CYBERTRONIANS，一旁的屋顶上能够找到霸天虎间谍 1-1。来到一块空地后触发任务 01，第一批敌人是三个最普通的近战杂兵，很好对付，可以熟悉一下各种进阶操作，在躲避并进入专注模式后来一套连段是最常用的打法。第二批敌人对付方法类似，第三批敌人是空袭者，飞机状态建议用远程武器对付，等他们变形后再用近战就能轻松解决。战斗结束后在门口找到档案 ENERGON CUBES Ⅰ。之后的一段路上会第一次出现能够找出隐藏宝箱的探测器，以及藏在地下的道具，探测器需要用武器攻击后开启（部分需要使用特定属性的武器），而地下的道具需要用砸地攻击获得。

2. 开门后左转找到档案 INSECTICONS，开车冲过带障碍的道路。越过高台后往左走，尽头找到档案 PLASMA CORE。一旁的门会带有齿轮，需要回避后进入专注模式再攻击将门破坏。过门后触发任务 02，敌人配置和之前类似，而且还有钢锁帮忙，建议先用远程武器解决掉高楼上的敌人，对付地面的敌人就能轻松很多。

3. 继续向前触发任务 03，敌人是体型巨大的大力神，攻击方式大致有甩拳、抬脚砸地、跳压等，伤害十分高。不过它的攻击动作十分缓慢，只要玩家不要冒然攻击，就能看准时机回避进入专注模式进行输出。大力神的攻击有几率在地面上砸出石柱，此时便可借助石柱跳起攻击大力神的头部，不过注意回避他的挥拳攻击。如果有机枪的话，可以直接对着他的头射击。

4. 击退大力神后操作角色变为大黄蜂，往左触发任务 04，敌人是四个远程兵，直接利用自动瞄准盲射即可。前进后右转，在门前右转并且在尽头发现档案 CYBERFORMING，在其右侧能够拾取小精灵 1-1。

5. 返回之前的路口把门破坏，之后会出现一个机械爪，可以先将其破坏。往右侧走上断桥，在空中会有霸天虎标志 1-2。变成汽车形态飞过断桥，空中能够获得神秘物件 -T。继续前进触发任务 05，敌人是威震天，他的盾牌需要变成汽车冲刺后再按○键 /X 键或△键 /Y 键使出冲刺攻击来破坏，不过他此时的攻击威胁不是很大，而且我方还有擎天柱合作，战斗还算轻松，将其打至半血即可通过。

6. 操作角色切换为横炮，此时把视角调高，能够看到远处高塔顶端的霸天虎标志 1-1，不过需要用狙击枪才能破坏。变成汽车后使用冲刺攻击破坏掉东侧的紫色屏障，在道路右侧找到档案 SPACE BRIDGE。利用一旁的气流推进器跳到建筑上，可以看到对面高楼上有霸天虎标志 1-3，此时回头能够发现左侧高楼的霸天虎间谍 1-4。继续前进在空地上触发任务 06，敌人有两批，配置相同，黄色的敌人要强一点，应当优先解决。空地上空的紫球可以从推进器右侧平台冲刺攻击破坏，紫球正对空地的尽头能够拾取小精灵 1-2。从气流推进器的右侧通道一路驾驶，在尽头左转能够找到一块秘密区域，里面有不少好东西。道路的尽头则是支线任务 1-1。

7. 返回气流推进器处，向前走触发任务 07，比较特殊的是带盾的敌人，用冲刺攻击破盾可以直接将他们击破。道路尽头右转找到档案 FERROTAXIS，岔路口向左触发任务 08，都是高处的敌人，用远程武器对付即可，接着右转前进。

8. 岔路口的右侧是支线任务 1-2，破坏左侧的屏障来到空地触发任务 09，没什么难点。在入口旁的高台上找到档案 NOVA PRIME。空地北侧通路的右侧能发现霸天虎标志 1-4。到岔路口先往左走，跳上高台后在高楼上空发现霸天虎间谍 1-2。返回岔路口走中央道路，迎着风向前行驶，到尽头右转后左转即可触发任务 10，沿路会有一些敌人，但都不算战点，可以先不管。

9. 任务 10 是与威震天的追逐战，利用加速点迅速接近他，之后可以选择用冲刺攻击或射击将其打硬直，之后可以抓住机会进行追击，重复多次即可将他的体力槽打空，之后一路开到尽头进入战斗。本战威震天同样带有盾牌，而且必须利用加速点加速才能接近他，之后用冲刺攻击将他的盾牌打掉，之后就能进行追击，注意不要贪刀，看到他脱离硬直后就及时收手，重复之前的过程即可将其击败。

10. 之后需要前往三个不同的地点破坏发动机，先往南侧走，可以利用汽车人标志对角色做一些调整，标志右侧能够找到档案 TELETRAAN ALPHA。进入隧道后触发任务 11，带盾的敌人可以直接用穿过加速点后的加速冲刺对付。走出隧道后朝背后看能够找到霸天虎标志 1-5，继续前进能够触发任务 12，敌人是大力神的两个部位，他们比之前的敌人强很多，注意回避好攻击，如果他们没有发动攻击不要冒然出招，他们变形后发动的攻击很好回避，利用好能够轻松进行反击。

11. 关闭第一个发动机后继续前进，开门后左转，在岔路口的左侧触发任务 13，同样用远程武器对付即可。先走右边，一路躲过飞机的攻击前进，第一段路的尽头不要跳到对面，直接跳到下面，可以看到一个隧道，隧道右侧可以看到霸天虎标志 1-6 与霸天虎间谍 1-3。出隧道后来到一块空地，破坏掉激光的发射器可以关闭激光。朝任务指引方向走，在一个加速点上空远处的高楼上有霸天虎标志 1-7，需要用狙击枪破坏。继续前进，开门后触发任务 15，敌人是大力神的另外两个部件，挖掘机的变形攻击有可能把玩家的角色困在地中，而钻头的钻地攻击与冲刺攻击都是需要注意的，不过这些攻击的出手都比较慢，回避掉的话能够轻松进行反击。

12. 关闭第二个发动机后继续前进，在隧道入口的右侧能够拾取小精灵 1-3。进入隧道后跟随任务指引前进，出隧道后直接触发任务 14，敌人是大力神的最后两个部件，打法与之前类似，注意好敌人洒向地面的绿色液体即可。

13. 关闭第三个发动机后沿着道路向前，之后触发任务 16，没什么难点。在岔路口往右开能够回到之前的场景，这里能够找到支线任务 1-3，地图北侧还有支线任务 1-5，此时可以先前往完成。返回岔路口，向左开到尽头有支线任务 1-4。如果利用气流推进器外加二段跳，可以跳到高处的道路，继续往前开可以获得神秘物件 -R，开到尽头往右跳能够进入一个全是宝箱的区域。这条路的中间有一个分叉，从分叉走能够找到小精灵 1-4。



TIPS 部分敌人会使用特殊的飞行道具，在解锁了技能“Parry”后，利用弹反能够把这些飞行道具接住，之后按射击键就能把它们投掷回去。

14. 跟着任务指引前往地图最西侧触发本章最后的任务 17，与大力神的第二次对决。他的第一形态与之前类似，打法基本没有变化，不过他增加了激光枪射击这一招式。当他的体力降到一半时会进入第二阶段的战斗，此时他的双手会变成钻头，主要攻击方式是挥舞钻头、钻头砸地、以及快速的连续砸地攻击。钻头的连续攻击不仅快速而且伤害很高，不过根据地面上的红色提示就能把握住回避时机。BOSS 的挥钻攻击破绽也很大，利用好的话能有效地进行反击。击败大力神后过关，千斤顶的使用权解锁。



支线任务

●1-1

在限制时间内击败所有敌人并到达目标地点，敌人数量不多且都是最低级的杂兵，很容易消灭，注意有几个在高台上的敌人，不要漏过了。

●1-2

限制时间内激活所有机关，每攻击一个机关将它激活后下一个机关才会出现，且每个机关移动速度都比之前的快，建议使用双枪之类的高射速远程武器，由于每个机关都有固定的移动路线，将准星调整好位置后看准时机射击就能命中目标了。

●1-3

在限制时间内挖出所有地底的箱子，由于场景中的射出激光的陷阱会组织玩家的变形下砸，所以要掌控好下砸的时机，另外下砸实际上是存在一个有效范围的，所以不必在黄色圆圈的正上方下砸。

●1-4

限制时间内收集所有道具并到达目标地点，变形后沿路向前并收集道具，注意紫色屏障必须用冲刺攻击撞开。

●1-5

限制时间内击败所有敌人并到达目标地点，沿路共有三波敌人，难度会逐渐升高。

CHAPTER 2 THE PROUDSTAR



1. 开场后跟着任务指引来到空地触发任务 01，敌人是普通的近战兵加盾牌兵组合，没什么难点。结束战斗后利用空气推进器飞上高台，直接用枪破坏掉发绿光的炸弹开门。

2. 继续前进触发任务 02，敌人是几个空袭者，看准时机利用远程武器引爆空中的炸弹能够对他们造成伤害。结束战斗后跳上左侧高台找到档案 MEGATRON Ⅰ，继续前进利用炸弹破坏掉道路与空地上的障碍。在环形道路上触发任务 03，敌人除了几个远程兵外还有警卫机器人，它除了会发射子弹外还会在道路上缓慢移动。用远程武器解决掉远程敌人后迅速追赶机器人，在射程内后就用远程武器攻击其核心，引爆沿路的炸弹也能对其造成伤害。

3. 继续前进来到一块空地上触发任务 04，机械昆虫首次登场，不过此时遇见的只是量产型而已，这里一共会出现两批。机械昆虫一共有三种，它们在变成昆虫形态时会有特殊的攻击手段，分别是放电、使用爆弹以及踹击，其中会放电攻击的虫子是最麻烦的，需要优先解决掉。

4. 战斗结束后进入 PROUDSTAR 内部，小型的机械昆虫完全可以不作理会。飞船中的闸门开合十分迅速，必须看准时机迅速通过，在第一个闸门前找到 MEGATRON Ⅱ。沿路来到一台终端机前，能够找到档案 STARSCREAM Ⅰ。开启终端机后会触发任务 05，在此之前可以先利用一旁的汽车人标志进入方舟，调整一下角色的状态。

5. 任务 05 是与声波的 BOSS 战，他会召唤出一只机械狗和一只机械鸟作为伙伴，这两个帮手会主动发动攻击，而且此时的声波是无法接近的，因为只要玩家一接近就会被他震开，此时可以先解决掉一个伙伴，之后就能够接近声波了。不过此时声波也会开始主动攻击，他的攻击以各种远程光线为主，可以利用回避子弹或光线后的专注时间迅速接近他，并对其进行输出，他在体力降至一半后便会撤退。打完声波后，在正对着汽车人标志的空地尽头能够拾取小精灵 2-1，它被藏在柱子后面较难发现，返回入口处会有支线任务 2-1。跳上左侧的高台，往场景中央的上空看能够发现霸天虎标志 2-1 与霸天虎间谍 2-1。

6. 继续前进发现另一台终端机，终端机旁能够找到档案 STARSCREAM Ⅱ，调查终端机后一旁的机械柱会下降，同时也会触发任务 06，敌人是好几批机械昆虫，不过对付方法没有发生变化。空地的右侧会有支线任务 2-2，此时要踩上较低的机械柱使其上升，逐步跳向二层入口。不过跳到第四个机械柱后可以先跳向右侧的较低机械柱，之后沿着后侧升起的机械柱不断前进能够找到神秘物件 -A。

7. 进入下一个区域后触发任务 07，敌人依然是大量的量产机械昆虫，并且遍布整个区域，必须全部清理干净。值得注意的是，在第一个



闸门口右转能够找到一个机关，变身成汽车加速踩下机关后跳起冲向对面就能到达二层的北侧区域，里面有不少好东西可以拿。

8. 结束战斗后在道路尽头左转，首先能够找到档案 SHOCKWAVE。走上平台调查终端后触发任务 08，敌人依然是大量昆虫，不过这次是个射击小游戏。利用平台中央的机炮对它们进行射击便可，注意优先攻击红色的虫子和电球，因为它们能够对周围的昆虫也造成伤害。有些虫子会跳上平台，记得要优先击破，总体而言十分简单。

9. 消灭完虫子后紧接着便是任务 09，敌人便是放电机械昆虫的原型体弹片，他在人形状态的攻击方式主要是近战与散射爆弹，尽量保持与其贴身比较安全，只需回避其近战攻击即可。变身为虫形态后他会不断发射电球，回避掉电球后用远程武器对其攻击是不错的选择。

10. 击退弹片后继续前进能够找到档案 PROUDSTAR Ⅰ，调查终端机后中央的机械柱会下降，从右侧边缘向下走，沿着带各种障碍物的边缘绕一圈能够走到区域的左侧，之后顺着机械柱往上走能够找到神秘物件 –N。继续前进触发任务 10，敌人是爆弹虫的原型炸弹，他在登场时就会在自身周围引发爆炸，之后的主要攻击方式也是以扔各种炸弹为主，人形状态是可以与他贴身近战，在他变成昆虫后，比较安全的打法便是回避掉攻击后用远程武器反击。

11. 穿过一个天花板上会掉紫色液体的区域，继续前进看到一个机关，踩下机关后两侧会伸出机械柱，借助右侧机械柱跳到中间区域，回头看会发现下层还有机械柱，跳到下层的机械柱后继续往前跳，在尽头能够拾取小精灵 2-2，之后折返跳到对面的平台上，尽头能够找到档案 POPSTAR Ⅱ。在机械柱缩回去

TIPS 钢锁在人形态对小体型敌人使用挑空技（△+○/Y+B）后跟随敌人跳起可以接○的空技。

之前回头，机械柱慢慢缩回后上方会有霸天虎标志 2–2，不过必须迅速击中目标，不然左侧的机械柱会伸出把标志挡住。

12. 右转后抬头能够发现霸天虎间谍 2–2，踩下第二个机关后同样会有机械柱伸出，不过这次的机械柱是按顺序依次伸出，并且很快就会缩回去，需要看清楚顺序迅速通过，之后一路向前找到档案 PROUDSTAR Ⅲ 。

13. 继续深入触发任务 11，敌人是反冲，他的动作十分敏捷，人形态下除了近战攻击还会使用枪射击，虫形态的踹击伤害很高，不过起手动作明显，与其贴身战斗可以抓准这招回避并且反击。他的 HP 降至一半时会叫来炸弹与弹片，同时他会使用远程武器进行攻击，其他两名敌人的体力会比之前低很多，建议趁三人站位较集中时用一次必杀技。先解决掉炸弹与弹片，之后安心对付反冲即可。

14. 击败反冲后紧接着触发任务 12，目标时击破中央的核心。核心的防护罩需要用冲刺攻击破坏，之后即可对核心进行输出，注意周围会有量产昆虫骚扰，注意回避他们的攻击。核心的防护罩每过一段时间就会恢复，之后重复之前的步骤即可，将核心破坏掉即可过关，钢锁的使用权解锁。



支线任务

●2-1

击败所有敌人，开启任务后在房间中央会出现向外放出激光的陷阱，注意躲避激光攻击敌人，敌人数量很少，可以轻松解决。

●2-2

限制时间内，在地面上的四个黄色圆圈位置使用跳起下砸的攻击（跳起后长按 R1/RB）。有敌人会不断使用远程攻击，可以先把他们消灭避免干扰。

CHAPTER 3 THE CORE

1. 开场后往南通过满是障碍的区域进入隧道，在隧道入口的左侧能够拾取小精灵 3–1，隧道中的敌人需要用远程武器对付，在出口处找到档案 PROUDSTAR Ⅳ。

2. 走出隧道后，在道路尽头的楼顶上有霸天虎标志 3–1。左转来到一块全是机械爪与战斗机的空地上，空中会有霸天虎间谍 3–1。不用管敌人一路前进，通过强风区域后能够找到档案 PROUDSTAR Ⅴ。向前走一点触发任务 01，一场与惊天雷的追逐战。惊天雷会在固定区域停留，此时用远程武器攻击他，体力减少一定程度后他会变成飞机迅速逃窜，此时跟着任务指引追在他后面，如果他出现在视野内的话，不要犹豫迅速使用远程武器对其进行攻击，引爆空中的炸弹也能对其造成伤害。最后他会在一个固定场景中等着玩家，此时他会变身和玩家近战，不过注意好他的出招时机并不难对付。

3. 击退惊天雷后地图上的各个区域会有本关的支线任务出现，玩家可以在此时进行挑战。跟着任务指引往西侧走，会看到一段强风区域前的道路上有几个盾牌兵，此时抬头能够找到神秘物件 –S，不过必须通过道路左侧的高台加速跳跃才能拿到。

4. 利用加速点一路快速前进到目标地点，这里会触发任务 02，敌人是新登场的重装兵。重装兵的武器是锤子，锤子攻击的伤害很高但是动作比较慢，但是有一招踢脚攻击的出招会很快，而且他们基本上很难进入硬直状态，所以即便利用专注时间进行输出，也很难有发动变形攻击的机会。建议用高威力的远程武器对付。第二批敌人除了重装兵外还会有普通近战兵，建议用远程武器解决掉普通近战兵后再对付重装兵。

5. 战斗结束后，站在岸边往东看，能够找到霸天虎标志 3–2。从汽车人标志处往桥的方向看，可以找到霸天虎间谍 3–2 与霸天虎标志 3–3，不过这两个目标都需要用狙击枪打。靠近大桥后触发剧情，视角会强制变为俯视角，往场景东南角走能够找到档案 KAON BARRIERS。继续前进触发任务 03，敌人是几只机械昆虫，由于是俯视角，所以敌人的动作比较难观察，但是远程武器无需上下瞄准，开了自动瞄准的话射击更为轻松，所以建议直接用机关枪连射解决。在触发任务 03 位置的突出区域能够拾取小精灵 3–2。



6. 来到一个岔路口，往南或者往北都能获得能量块，不过南边和北边各有一个战点，南侧是任务 04，北侧是任务 05，不想错过战点的玩家必须都走一遍。由于有能量块，所以可以直接通过射击能量块引发爆炸的方式来对付这些敌人，用这种方法也可以直接对付带盾牌的敌人。

7. 返回空地后触发任务 06，敌人是三个重装兵，依然可以用能量块对付他们。把能量块搬运至指定地点后触发剧情，之后触发任务 07，也是第一次与红蜘蛛的较量，他人形状态会使用冲刺斩击与导弹攻击，并不难回避，同时也是攻击他的好时机。变成飞机时他的行动会敏捷不少，同时会使用俯冲攻击与各种远程攻击，此时建议在躲避他攻击的同时用带锁定的远程武器对付他。

8. 上桥后触发任务 08，与闪电的追逐战，其实是一个射击小游戏，子弹是无限的，玩家只需按住射击键，用左摇杆控制车辆移动，右摇杆控制射击方向即可。首先主要对付的闪电的坦克形态，他的主要攻击方式是炮击，旋转突进攻击以及跳砸，回避炮击后是输出的好时机。将坦克击退后就只剩飞机了，飞机主要以子弹攻击、导弹攻击为主，偶尔会使用冲刺攻击，总的来说不难回避，注意不要待在他的正下方。但是飞机比较难击中，注意多调整车辆的位置与射击方向。此外，在追逐战途中还能够找到神秘物件 –F，需要注意获取。



9. 追逐战结束后触发任务 09，与闪电的正面对决。他首先只会以人形状态进攻，主要攻击方式为小型导弹散射与大型导弹投射。他的体力降低一部分后他就会在坦克、飞机与人形之间切换，坦克与飞机状态下的攻击方式与之前差别不大，但是动作迅速，推荐以回避为主，待其变回人形后再找机会进攻，将其击败后本章结束。

TIPS 钢锁在精准回避成功时会有按键提示的反击投技，恐龙型态时的反击投技还可通过旋转摇杆增加伤害。

支线任务

●3-1

限制时间内击败所有敌人，由于有屏障的保护，需要变身成汽车形态，然后利用有加速效果的紫色光圈加速冲破屏障，之后再消灭敌人。

●3-2

限制时间内击败所有敌人，由于敌人距离太远只能使用远程武器攻击，可利用枪械瞄准瞬间的辅助瞄准快速射杀敌人，建议身上多带几把枪，避免弹药不足的尴尬。

●3-3

限制时间内击败所有敌人，所有敌人都在路两侧的高楼上，一边移动一边射杀即可。

●3-4

限制时间内，在俯视角下控制角色撞碎所有紫色箱子，最后空地上的箱子需要玩家好好规划路线

●3-5

限制时间内，打碎漂浮在空中的所有道具箱，



由于有紫色挡板的干扰玩家射击，需要玩家不断移动调整射击角度。

CHAPTER 4 POSSESSION

1. 开场便会触发任务 01，敌人是一个精英级的空袭者，他相比普通空袭者要强出不少，尽量等他变成人形时进攻。第二批敌人除了精英级空袭者还会多出几个近战杂兵，先清理掉杂兵再对付空袭者吧。战斗结束后先别急着离开小岛，这里会有支线任务 4-1 和支线任务 4-2。此外，在小岛南侧的断桥旁能够拾取小精灵 4-1，在支线任务 4-1 所在位置西侧的小礁石后面能够找到神秘物件 -O。

2. 从北侧上桥触发任务 02，敌人数量较多，遍布在整座桥上，而且配置多样化，在出口处还会有重兵把守，注意优先对付重装敌人，不会飞的近战兵可以用冲刺攻击直接打到海里。在一块凸起石块的后面找到档案 KINETIC SHIELDS，在有五个炸弹的敌方朝左上角看，可以找到霸天虎标志 4-1。

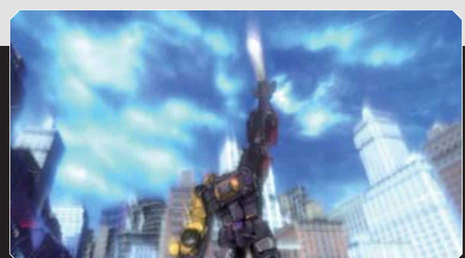
3. 过桥后触发任务 03，与汽车大师的追逐战，本战玩家只需比汽车大师先到达目标地点即可，多利用场景中的加速点加速，如果汽车大师在玩家前方，那么使用冲刺攻击可以使其暂时变成人形，当然此时如果不停追击的话是可以把他击败的，还能获得一笔额外的报酬。不过需要注意的是，将他打倒后他很快就会恢复，玩家仍然需要在限制时间内跑到指定地点，否则算任务失败。在追逐战途中，可以在位于大地图西北的长条路段中央的岔路口的上空找到神秘物件 -R。到达指定地点后进入与汽车大师的正面对决，他的攻击均为电属性，斩击也会释放出带电剑气，不过虽然他的招式华丽，回避起来却并不麻烦，抓住时机回避后反击即可。



4. 战斗结束后，抬头看塔顶，能够找到霸天虎间谍 4-1，需要用狙击枪射击。从南侧离开空地，下台阶后在旁边发现档案 PLASMA ACCELERATOR。转弯抬头看见几只机械昆虫，他们的中央会有霸天虎标志 4-2。继续前进，通过强风区域后左转，在尽头能够拾取小精灵 4-2。继续跟着探测波显示距离减小的方向走，在一个会出现红色机械昆虫的岔路口往右侧看，能够找到霸天虎标志 4-3，左转后把机械爪都消灭，之后就能发现左侧楼顶上的霸天虎间谍 4-2。继续前进来到目标地点触发剧情。此时地图上会出现数个支线任务，玩家在触发剧情前可以先进行挑战。

5. 剧情过后触发任务 04，这次需要迎击五波敌人，并且保护正在作业的同伴不被敌人打死。虽然此战会有另外三名汽车人作为帮手，不过我方的 AI 实在不值得信任。前面三波敌人比较好对付，只要注意优先击倒离大黄蜂最近的敌人即可。第四波敌人是红色的爆炸机械昆虫，他们在被击倒后会爆炸，因此必须快速用远程武器将他们击倒，防止他们靠近同伴。第五波敌人是两个重装兵，他们的伤害很高，很难打出硬直，并且会迅速接近大黄蜂，建议使用攻击力增加 100% 的道具，再配合必杀技将他们一网打尽。

6. 任务 04 完成后紧接着会触发任务 05，是与合体金刚飞天虎的 BOSS 战。飞天虎与大力神一样，同样是大型 BOSS，他的攻击动作虽然也很慢，不过范围比大力神要大很多，尤其是远程射击，会在范围内引爆，看到他举枪必须及时回避。飞天虎的斩击虽然范围较大，不过起手比较慢，抓准时机回避后便可进行反击。飞天虎有时会使用分离攻击，并且在之后再次合体，注意他在分离时是无敌的，因此在他分离后只需回避即可。飞天虎的体力降至一半后会进入第二阶段，会增加多种攻击招式，分别是剑气十字斩、剑气连斩、释放闪电或电球等，范围都很大，不过回避时机比较好抓。此外，飞天虎还会用剑刮起龙卷风把玩家卷到空中，之后再追加各种攻击，虽然此时也能可以进行回避，但还是建议玩家在看到飞天虎举剑后就及时远离，避免被龙卷风卷起，击败飞天虎后本章结束。



支线任务

●2-1

限制时间内打破所有箱子，所有箱子都浮在空中，需要用枪打破，由于箱子移动快且限制时间很短，需要多次练习才能通过，建议多带几把枪，一把枪子弹耗尽后换上另外的继续攻击，如果不幸子弹全用完了，可以用近战攻击敲掉低处的几个箱子补充子弹。

●4-2

限制时间内击败所有敌人，这场战斗在俯视角下进行，所以敌人招式的躲避时机有些难以把握，敌人配置为两个大锤兵加三个普通杂兵，大锤兵的挥锤攻击在闪光出现后有一定延迟，需要注意。

●4-3

限制时间内到达目标地点，路上有大量激光陷阱阻挡，陷阱分为横向与竖向两种，横向的陷阱可以在汽车形态下直接撞击光线中间的机械装置破坏，竖向的就要注意躲避了。

●4-4

限制时间内摧毁一切，场景中有许多箱子，还会有敌人刷新，建议使用大黄蜂，集满能量后一次大招可以破坏掉场景里大多数箱子，其他的箱子补上几枪就能完成任务了。

●4-5

限制时间内到达目标地点，路上有大量激光陷阱阻挡，用跳跃的方式小心避开。

●4-6

限制时间内将红色能量砖块带到目标地点，路上有大量激光陷阱挡路，小心避开前进，路上有间断的位置需要先用 R2/RT 将砖块扔过去，再变身成汽车飞过。

TIPS | 大黄蜂只要在敌人背后就可触发按键提示攻击。

CHAPTER 5 TO CYBERTRON

1. 开场便触发任务01，与红蜘蛛的第二次对决。红蜘蛛的攻击方式并没有发生变化，不过由于场景不在地面，玩家很难快速找到红蜘蛛的位置。他进入飞机模式下时依然以躲避攻击为主，如果装备了追踪型的远程武器的话，也可以在此时进行攻击，他有时会使用俯冲攻击，此时回避并进入专注时间的话，就能轻松进行反击。他进入人形状态后可以使用冲刺攻击迅速接近他进行连段，不过他也会弹反玩家的攻击，如果攻击被弹反了要及时进行回避，并抓住时机进行反击。

2. 任务01完成后紧接着便是任务02，敌人依然是三变金刚闪电，只不过这次他会带着几个杂兵出战。虽然不打杂兵就能完成任务，还是建议优先把杂兵处理掉。闪电的攻击方式并没有太大变化，依然在其变身为人形后找时机进攻，注意他依然基本不会出现硬直。战斗结束后往任务追踪相反方向走，在尽头可以拾取小精灵5–1。之后跟着任务追踪前进，在大门前能够找到档案SENTRY–BOT与霸天虎标志5–1。走到门口回头，能够看到远处的高空中有霸天虎间谍5–1。



3. 前往下一个区域，入口左侧有神秘物件–M，往前走找到档案MORPH WALLS，抬头看向空中，在圆球的右侧能够发现霸天虎标志5–2。继续向前触发任务03，与震荡波的BOSS战，震荡波的出招很快，几乎没有起手动作，人形状态除了会拳脚攻击还会迅速向前释放半月型能量波。除此之外，他还会瞬间变身并且用激光大范围扫射，动作十分快。因此要尽量与其保持贴身，并且在他出招后再进行攻击。震荡波的体力降低一定程度后，他会释放全屏大范围的激光攻击，此时可以变成车迅速接近其本体并使用冲刺攻击打断他。之后他一般会释放分身，与此同时本体再次释放大范围的激光攻击。优先把体力很少的分身解决掉，之后再利用冲刺攻击接近他进行连段，重复以上步骤即可将其击倒，震荡波被击倒后本章结束。

CHAPTER 6 FERROTAXIS

1. 一开始需要从即将崩坏的场景撤离，不过先别急着走，从初始位置向右看能够发现小精灵6–1，由于该场景内有向后推的气流，所以必须变成汽车前进，在接近小精灵的瞬间进行拾取。接着向出口前进，接近出口时会出现1分钟的倒计时，同时会有能把玩家击退的机械柱出现，注意进行躲避。

2. 进入下一场景后破坏拦路的障碍前进，在第二处障碍前能够找到档案PODS。来到第一个由机械柱组成的区域，在“V”字形的转弯口先别急着转弯，跳到下侧的机械柱上，此时向北看能够找到霸天虎标志6–1。通过该区域后触发任务01，敌人是几只机械昆虫，没什么难点。

3. 来到第二个由机械柱组成的区域，注意这里会有一些机械昆虫，行动前先用远程武器解决他们。经过一个单个机械柱后先别急着前进，沿着紧挨着墙壁的石柱往高处跳，能够找到神秘物件–E，出口位置有支线任务6–1。穿过一条隧道，在出口处找到档案CARGO LIFT。在出口处向下一场景的空中看，能够找到霸天虎标志6–2和霸天虎间谍6–1。

4. 进入下一场景后调查机关触发任务02，本任务同样需要在清理敌人的同时保证同伴的安全，比之前的任务更为麻烦。第一波敌人中需要优先解决的是伤害较高的重装兵与会使用远程武器攻击同伴的空袭者，只要发现出现红色的瞄准线就需要立即使用远程武器消灭掉远处的空袭者，否则同伴很容易被攻击到，建议准备一把激光武器，因为能够直接对带盾牌的敌人造成伤害。第二波敌人中机械爪虽然会不断放出机械昆虫增援，但优先需要解决的目标依然是会远程攻击的空袭者。第三阶段一根机械爪会拉起平台，迅速用远程武器将其破坏，之后会有红色的爆炸昆虫出现，利用扫射优先解决。最后一波敌人推荐直接用必杀技解决，之后迅速破坏拉起平台的两根机械爪即可。

5. 调查终端机后触发剧情，之后直接触发任务03，前两波敌人数量较多，不过都是些老面孔，并不难对付。注意平台的空间狭小，如果使用位移较大的招式很容易掉落到平台外。最后会有一只机械爪破坏平台，在其破坏平台时贴近用近战进行攻击，一段时间后它会松开，此时可以用远程武器输出，之后它又会冲过来进行破坏，此时是回避进入专注时间反击的好时机，重复上述过程就能轻松将其击倒。

6. 在长条隧道的入口处会有支线任务6–2，一路前进来到圆形空地触发任务04，敌人是一个警卫机器人，他会在场景中快速移动，不过有的时候会停下来使用激光破坏平台，在其瞄准时可以快速接近他进行连击，之后他会暂时进入只有一个球的状态，此时要注意他的激光扫射。之后再次等待他瞄准即可，重复数次后他会陷入硬直，趁这时进行输出吧。

7. 结束战斗后抬头看，在空地的上空能够找到霸天虎间谍6–2，空地上会有支线任务6–3。此时调查空地出口前的终端机让机械柱升起，回到二层后利用二层的机关到达二层北侧区域，在入口处能够找到神秘物件–R。返回一层的出口，继续前进在隧道中触发任务05，敌人都是老面孔并不难对付，隧道出口处能够找到档案ENERGON CUBES Ⅱ，此时回头向出口的上方看，能够找到霸天虎标志6–3。

8. 继续前进触发任务06，与声波的BOSS战。他依然会召唤出机械动物同伴骚扰玩家，不过在不打倒其同伴的情况下是可以攻击到其本体的，首先不管他的同伴迅速贴身削减他的体力，很快他就会进入第二阶段，此时再清理掉一旁的机械动物。声波第二形态下的部分招式会引起地形变化，不过总体而言威胁不大，他的攻击依然以各种远程光线为主，并不难回避，找机会和他贴身作战可以打得十分安逸。



支线任务

●6–1

限制时间内破坏场景内全部新出现的物体即可，用激光枪或狙击枪等射程较远的武器就能轻松完成。

●6–2

一个用机枪射击的小游戏，敌人用机枪都是一击必杀的，需要注意的是右侧入口也会有敌人出现，红色的空袭者必须第一时间解决，否则他变身成人形后便会带有盾牌，如果不慎被敌人接近也可以直接用近战解决他们。

●6–3

敌人是空袭者加机械昆虫的组合，并不难对付，注意掉落至平台外任务便会失败，建议使用远程武器来对付。

CHAPTER 7 LEGACY

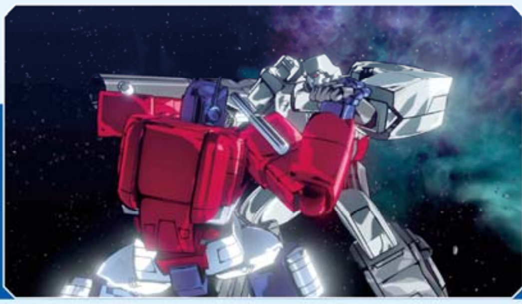
1. 开场触发任务01，普通的杂兵战，在同伴的帮忙下轻松搞定。在初始场景的后方会有支线任务7-1，之后继续前进能够找到档案VAULTS。继续前进触发任务02，敌人都是空袭者，利用远程武器不难对付。之后一个区域会触发任务03，敌人配置是汽车大师与几个近战兵，汽车大师攻击方式并没有变化，，可以先让同伴们吸引他的火力，自己先清理杂兵，之后再集火对付他。

2. 继续前进触发任务04，敌人配置中会有重装兵，需要注意。战斗结束后先前往北侧平台触发任务05，敌人是几只机械昆虫，但是场地中会有障碍，建议先变成汽车利用加速点破坏掉障碍，再来对付敌人。

3. 跟着任务指引前进触发任务06，需要注意的是会爆炸的红色机械昆虫，需要用远程武器迅速解决。之后先前往南侧场地触发任务07，敌人是几个空袭者，毫无难度，用远程武器射击即可，注意他们有的时候会躲在屏障后面，在两块场地的连接通道上能够找到神秘物件-S。

4. 跟着任务指引前往下一场地触发任务08，同样毫无难度，带盾牌的空袭者建议直接用能穿盾的光线枪对付。继续前进触发任务09，敌人是闹翻天与惊天雷的组合，虽然需要同时对付两个BOSS级敌人，但是好在能依靠同伴吸引火力，实际难度并不算高，采取逐个击破的方式对付即可。本战过后回头能够找到支线任务7-2，而继续前进就能看到同样下一区域的闸门了，在闸门左侧的半空中能够找到霸天虎标志7-1，在入口右侧的地面上能够找到档案T.CONVERTERS。

5. 穿过闸门后在左手边能够拾取小精灵7-1，远处大屏幕的上方有霸天虎间谍7-1，场景右侧的最远处则是霸天虎标志7-2，继续前进在长廊上能够找到档案KREMZEEK。继续前进触发任务10，首先需要同时对付大力神的五个部分，有同伴在场的情况下可以吸引一部分火力，推荐的打法是变成汽车在场上与他们周旋，看准时机使用冲刺攻击后接冲刺连击或变形攻击，用这种方法比较不容易被围攻。将他们击败后，他们会合体成大力神，攻击方式和之前并没有变化，因此不算难打。不过在其体力降低一定程度后，飞天虎也会登场，此时就要同时面对两名大型BOSS了，不过依然考虑用冲刺攻击这种比较安全的方式进行起手攻击，优先集火解决掉体力较少的大力神，之后与同伴一起集火飞天虎就能轻松不少了。



6. 任务10完成后直接触发任务11，与威震天的最终BOSS战。相比第一章时，威震天的招式会丰富不少，第一阶段开始时他会砸地使场地上出现火柱，触碰到是会受到伤害的。与威震天作战依然以贴身近战为主，他的近战招式除了拳脚以外，还会有锁链锤，注意锁链锤既可能是回旋一圈后砸地，也可能是连续回旋，要做好多次回避的准备。威震天有时会突然向后瞬移，此时必须停下来观察他的出招，如果他身上闪紫光并且向前冲的话，需要快速远离他，因为这招是一个投技而且命中率极高。如果他是使用远程武器攻击的话，则可以回避之后接近他进行反击。与威震天保持中距离时，他有可能射出连续子弹，这招是有追踪效果的，记得主动走位躲避。如果他变成坦克突进或射炮，则可以在回避后对其攻击。有时他还会在空中制造一个带吸引效果的能量球，此时需要变身后加速远离，不过如果玩家没有被吸进去，威震天还会降能量球投向玩家，要做好回避的准备。他最有威胁的招式是跳到空中使用激光大范围扫射，看到他起跳就立刻做好回避的准备吧。

将其第一阶段的体力打空后，战场会转移到宇宙，此时玩家的操作角色也会强制变成擎天柱。威震天的招式与第一形态并没有变化，而且没有了地形干扰，他的体力也比之前低不少，总体难度并没有第一阶段高。不过在最后会有一个QTE，连点○键/键华丽地解决他吧。

支线任务

●7-1

需要依靠探测器获取指定位置的隐藏道具，不用管场景中的障碍，根据探测器标注的距离找到指定位置后用下压攻击找出道具即可。

●7-2

需要在限制时间内收集两块场地内的所有道具，沿路走的时候不能有道具有遗漏，否则很可能来不及全部收集完。

奖杯/成就列表

名称	点数	解锁条件
All Trophies	白金/-	获得其他所有奖杯
Till All Are One	银杯/30	任意难度完成所有章节
Supreme Commander	银杯/30	操作擎天柱在任意难度完成所有章节
Sting Like a Bee	银杯/30	操作大黄蜂在任意难度完成所有章节
The Wizard of Iacon	银杯/30	操作千斤顶在任意难度完成所有章节
Raging Bull	银杯/30	操作横炮在任意难度完成所有章节
The King	银杯/30	操作钢锁在任意难度完成所有章节
All Clear	金杯/85	任意难度下完成所有挑战模式的任务
Halfway There	银杯/30	任意难度下完成一半挑战模式的任务
No Stone Unturned	金杯/90	取得所有的收集品（包括全部的档案、霸天虎标志、霸天虎间谍、小精灵以及神秘物件）
Avid Collector	银杯/30	取的50%的收集品
Synthesis 101	铜杯/15	合成10种武器
Full Throttle	铜杯/15	使用汽车/恐龙攻击击破100名敌人
(Don’t) Hit the Brakes!	铜杯/15	使用冲刺攻击击破100名敌人
Platinum	金杯/90	在COMMANDER或COMMANDER以上难度完成所有章节，获得最高评价
Flyswatter	银杯/30	第二章无伤完成与机械昆虫三人组的战斗
Catch this	银杯/30	利用防御反击接住敌人的滚石，飞弹攻击和所有钻头类型的攻击
Pedal to the Metal	银杯/30	使用专注能力100次

名称	点数	解锁条件
Quick Reflexes	银杯/30	回避后立刻用近战反击成功100次
Bullet Storm	银杯/30	回避后立刻用远程武器反击成功100次
Hawkeyed	铜杯/15	成功爆头100次
Urban Landscaping	铜杯/15	COMMANDER或COMMANDER以上难度的第一章，成功将大力神打到建筑物上3次
Roadblock	银杯/30	在第四章与汽车大师竞速时将其击败
Surround Sound	银杯/30	COMMANDER或COMMANDER以上难度的第六章，在不击破任何一只磁带变形兽的情况下打到声波
Wrecking Crew	银杯/30	COMMANDER或COMMANDER以上难度的第一章，无伤击败大力神
HARD-Core	银杯/30	COMMANDER或COMMANDER以上难度的第二章，无伤击破屏障
Triple Changer	银杯/30	COMMANDER或COMMANDER以上难度的第三章，无伤击败闪电
Destruction Derby	银杯/30	COMMANDER或COMMANDER以上难度的第四章，无伤击败飞天虎
Don’t Look Him in the Eye	银杯/30	COMMANDER或COMMANDER以上难度的第五章，无伤击败震荡波
Broken Radio	银杯/30	COMMANDER或COMMANDER以上难度的第六章，无伤击败声波
Emperor of Destruction	银杯/30	COMMANDER或COMMANDER以上难度的第七章，无伤击败威震天



文 宇宙人&八重樱 美编 NINA

经过了多次延期之后，《无夜国度》终于发售了。作为一款颇为难得的原创游戏，本作很多方面都欠缺了火候，特别是内容的分量方面。毕竟下个月还有一部《索菲的工作室》，加上还有延期，可以想象本作的制作时间和资金都很有限，留下遗憾也难免。不过从销量来看，续作肯定会有吧。

无夜国度	Koei Tecmo	动作角色扮演
多机种	よるのないくに	日版
	2015年10月1日 本地1人	对应年龄：15岁以上
	售价为PS4/PS3：6800日元、PSV：5800日元	

系统详解

按键说明

PS4	PSV	作用
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	调节视角
十字键	十字键	选择武器
L1键	L键	防御
R1键+十字键	R键+十字键	战斗指令选择
□键	□键	弱攻击
△键	△键	强攻击
○键	○键	特殊攻击
左摇杆+×键	左摇杆+×键	翻滚回避
R键+□键、△键、○键、×键		发动对应从魔的必杀技
L2键	点击雅娜丝头像	变身
R2键	点击从魔头像	切换下一组从魔
R3键	SELECT键	锁定
OPTION键	START键	菜单

菜单说明

一级菜单	二级菜单	说明
从魔编成	デッキメイク	装备已入手的从魔
	从魔の匣	查看已入手的从魔
	アクチュアライズ	使用依代召唤从魔
ステ—タス	装备	可以为雅娜丝装备上强化的道具
	スキル	学习技能
	所持品	查看已入手的道具
行动管理	昼间行动	设定白天活动的项目
	依赖	查看已接的依赖详情
	シナリオ	查看剧情（包括主线和分支）的完成情况
ライブラリ	百科全书	可查看已入手的妖魔、道具以及琉璃缇丝的思念
	斗いの手引	查看战斗说明、系统说明和用语集
オプション	—	游戏的基础设定

战斗指令

战斗中雅娜丝可通过 R1+ 十字键对从魔们下达 4 种指令：

↑：自由战斗

↓：跟随

←：一同战斗

→：吸血

本作有个特殊设定，当敌人受到特定攻击时就会掉落蓝色的血液（Blood），名为出血效果。血液对雅娜丝来说不但是升级所必须的物品，也可在半妖商店购买道具和依代，而且还可以回复从魔们的 SP，所以→键的吸血一定要经常使用，不要放过地面上的任何一滴蓝血。



武器

雅娜丝一共有 5 把武器，其技能会随着等级提升而逐一解禁，解禁后还需习得技能才可强化。每种武器都有自己的特性，针对不同的敌人使用恰当的武器会令战斗简单很多。所有武器均对应三种攻击形态，分别是：□键弱攻击、△键强攻击、○键特殊攻击。□键和△键可进行组合，例如□□△、□□□△，○键的特殊攻击需要消耗 SP。SP 消耗量视武器而异。



●剑

按键：←

说明：初期即可使用的武器，平衡性很好，无论是攻击力、攻击范围还是出招速度都中规中矩。但○键攻击消耗 SP 巨大，建议配合一些强化回复 SP 的装备来使用。

剑形态下对从魔不提供增益效果。

●短剑

按键：→

说明：LV3 解禁。攻击力低、攻击距离短、出招速度快，适合对付单体敌人和 BOSS。□键弱攻击接△都可以打出出血效果，但因为离敌人很近，所以容易受到伤害，需时刻注意敌人动作进行回避。

短剑形态可令从魔的攻击也附带上出血效果。

●铳

按键：↓

说明：LV5 解禁。远距离攻击武器。攻击频率很高，强攻击和特殊攻击均有回复 HP 的效果，但是弱攻击的攻击力极低！在存在高低差的环境中很难对前方目标造成有效伤害！更恶劣的是以 SP 为弹药，五把武器中最难用的。某些 BOSS 会封印雅娜丝的从魔，此时可以利用铳来进行回血。

铳形态下从魔会主动前冲包围敌人。

●战槌

按键：↑

说明：LV7 解禁。攻击频率慢、范围窄、漏洞大、但每一击的伤害都很大，而且很容易将敌人打至气绝，其实意外的好用。△键的强攻击会在地面上制造出一个火焰魔法阵，会对站在魔法阵中的敌人给予持续伤害。

战槌形态下从魔的攻击也同样带气绝效果。

●血剑

按键：再按一次当前所持武器的按键

说明：LV9 解禁。攻击范围非常广的武器，基本手感和剑形态差不多，但因为攻击距离大，所以明显要爽快很多。强攻击可吸收 SP、特殊攻击可吸血并回复雅娜丝自身 HP，毫无疑问是最强的武器。

血剑形态下从魔们会狂暴化。

变身

雅娜丝有 5 种变身形态，攒满变身槽（雅娜丝的头像旁）后就可以发动变身。变身形态下的攻击同样对应了□键弱攻击、△键强攻击、○键特殊攻击这三种形式。

变成何种形态是由装备的从魔来决定的。打开菜单选择“从魔编成”→“デッキメイク”，可以看到每个从魔的属性数值下方都有几颗圆点，这就是从魔因子。不同颜色的因子对应着不同的变身效果，但只有在同色因子总和超过 10 个时，雅娜丝才会变成对应的形态。领队从魔的因子数 ×2，玩家可自行计算数量。假如任何种类的因子均未达到 10 颗，那么默认变身成恶魔形态。

P.S. 在使用依代召唤从魔时，出现的从魔随身携带的因子数随机，多则 5 颗，少则 1 颗。可以用 S/L 大法调整（但没什么必要）。进行从魔强化的时候，如果喂从魔吃与自己相同的依代可以增加 1 颗从魔因子，因此后期依代有多的话果断喂了即可。

●恶魔形态/デモンフォーム

因子颜色：橙红色

说明：攻击强化型变身，攻击力大幅提升，强弱攻击的范围都很大，适合打连击和出血。该形态下从魔的攻击力也会提升。



●兔子形态/ラビットフォーム



因子颜色：黄色

说明：强化移动速度的变身，可以更快移动到目标面前出手。连击能力出众，普通攻击就是突进，并且在经过的路线下产生大量攻击判定，但同时很难命中敌人。该形态下从魔的移动速度也会提升。

●幻影形态/ファントムフォーム

因子颜色：蓝色

说明：支援强化型变身，在远处攻击，同时可恢复自身与从魔的 SP 和 HP。该形态下从魔的 SP 回复速度也会提升。



●装甲形态/アーマーフォーム



因子颜色：紫色

说明：强化防御的变身，防御力和攻击力大幅提升，适合打近身战，攻击很容易给敌人造成倒地硬直，可以说是最实用的输出形态。该形态下从魔的防御力也会提升。

●噩梦形态/ナイト メアフォーム



因子颜色：白色

说明：一周目通关后，在使用依代召唤从魔时以一定概率出现白色从魔因子。噩梦形态是弹幕型变身，弱攻击是各种弹幕散射，而强攻击是突进。一周目后应着力于培养有白色因子的从魔。玩家可以先在旅店的存档点处存档，然后使用依代召唤从魔，查看所召唤出来的从魔是何种因子，不是白色的话就读档重来。



技能

雅娜丝的技能会随着升级而逐步开启，学习技能需要花费相应的技能点数。技能点数可通过升级以及完成昼间行动来获得。

技能大体可分为三大类，分别是战斗技能、昼间行动技能以及特殊技能。“昼间行动技能”需要完成指定的昼依赖（在支配人处接任务）后才会开启。

昼间行动并不需要玩家实际去操作什么，只要接了任务之后前往任意地图出击3分钟以上并消灭超过5个敌人即可。不满足上述条件就回到旅店的话，昼间行动不算完成。

●战斗技能

技能名称	效果	精神	技术	体力	人格	解禁时期
受身	吹飞时按防御或回避键可受身。	3	7	0	0	初期
ダッシュアタック	回避后按攻击键可发动冲刺攻击	0	3	7	0	初期
ウエポンチエイン	各个武器间可连击	6	0	0	0	LV4
ジャストガ－ド	受到攻击的瞬间防御	12	16	0	0	LV7
ガ－ド效果上升	防御时受到的伤害减少	8	12	33	6	LV7
ガ－ド性能上升	可进行连续防御	10	8	0	0	LV8
无敌时间上升LV1	所有技能的无敌时间延长	15	15	15	0	LV9
无敌时间上升LV2	所有技能的无敌时间延长	30	30	30	0	习得无敌时间上升LV1后
剑の肖	可使用剑	—	—	—	—	初期
短剑の肖	可使用短剑	—	—	—	—	LV3
魔铳の肖	可使用铳	—	—	—	—	LV5
战槌の肖	可使用战槌	—	—	—	—	LV7
血剑の肖	可使用血剑	—	—	—	—	LV9
剑の嗜み	装备剑时特殊攻击威力增加	0	14	6	0	LV2
短剑の嗜み	装备短剑时强攻击威力增加	8	5	7	0	LV4
魔铳の嗜み	装备铳时强攻击威力增加	12	8	0	0	LV6
战槌の嗜み	装备战槌时强攻击的持续时间变长	0	8	12	0	LV8
血剑の嗜み	装备血剑时强攻击的吸血量增加	40	20	15	0	LV9
狱炎の狩人	恶魔形态变身时间增加	8	13	11	8	LV2
月轮の舞姬	兔子形态变身时间增加	16	18	14	0	LV4
幻影の魔术师	幻影形态变身时间增加	32	0	0	28	LV6
不落の铁骑	装甲形态变身时间增加	0	29	19	32	LV8
冥夜の支配者	噩梦形态变身时间增加	60	60	60	60	LV11

●昼间行动技能

技能名称	效果	精神	技术	体力	人格	解禁时期
食通	昼间行动追加“料理”、“食事”	0	2	5	3	完成昼依赖“食は万物の根源1”
植物知识	昼间行动追加“ガ－デニング”	4	0	0	6	完成昼依赖“みんなの憩いの花畑1”
ナチュラリスト	昼间行动追加“バ－ドウォッチング”、“ピクニック”	5	0	0	5	完成昼依赖“野性に目覚めよ1”
动物爱好家	昼间行动追加“ペットシッタ－”、“乘马”	3	0	3	4	完成昼依赖“かわいい动物たち1”
コレクタ－	昼间行动追加“小物集め”	2	0	3	5	完成昼依赖“真价を见拔く瞳1”
绘心	昼间行动追加“スケッチ”	7	0	0	3	完成昼依赖“スケッチライフ！1”

●特殊

技能名称	效果	精神	技术	体力	人格	解禁时期
装备枠增加LV1	雅娜丝的装备槽增加	0	0	7	0	LV3
装备枠增加LV2	雅娜丝的装备槽增加	3	8	28	0	习得装备枠增加LV1后
装备枠增加LV3	雅娜丝的装备槽增加	7	10	75	0	习得装备枠增加LV2后
デッキグル－プ数增加LV1	从魔的装备组增加	10	0	0	10	LV3
デッキグル－プ数增加LV2	从魔的装备组增加	15	0	0	10	习得デッキグル－プ数增加LV1后
デッキグル－プ数增加LV3	从魔的装备组增加	20	0	0	10	习得デッキグル－プ数增加LV2后
同种登录数增加LV1	不同的装备组内可装备的同种从魔数量增加	5	13	0	25	LV5
同种登录数增加LV2	不同的装备组内可装备的同种从魔数量增加	48	25	0	43	习得同种登录数增加LV1后
探索时间增加LV1	迷宫探险的限制时间延长	0	10	0	0	LV5
探索时间增加LV2	迷宫探险的限制时间延长	5	15	3	0	习得探索时间增加LV1后
依赖受托数增加LV1	可同时接的依赖数增加	0	0	0	12	初期
依赖受托数增加LV2	可同时接的依赖数增加	0	6	0	25	习得依赖受托数增加LV1后
ボ－ナスゲインLV1	依赖的报酬金增加	0	6	0	6	习得依赖受托数增加LV1后
ボ－ナスゲインLV2	依赖的报酬金增加	0	10	0	13	习得ボ－ナスゲインLV1后
ボ－ナスゲインLV3	依赖的报酬金增加	0	15	0	15	习得ボ－ナスゲインLV2后

技能名称	效果	精神	技术	体力	人格	解禁时期
リッチコンボ	依赖同时达成时获得的报酬增加	12	0	0	13	习得依赖受托数增加LV2后
昼间行动枠增加LV1	昼间行动的槽增加	5	5	5	5	LV3
昼间行动枠增加LV2	昼间行动的槽增加	25	25	25	25	习得昼间行动枠增加LV1后
交易コスト减少LV1	交易所需的金额减少	0	3	4	3	交易解禁后
交易コスト减少LV2	交易所需的金额减少	3	15	7	5	习得交易コスト减少LV1后
交易コスト减少LV3	交易所需的金额减少	24	25	8	6	习得交易コスト减少LV2后

从魔

●从魔是雅娜丝战斗的好帮手。要与从魔缔结契约必须先获得它的依代，依代取得有以下几种途径：

1. 从对应的妖魔身上以低概率掉落。

2. 从商店购买、完成依赖任务、打斗技场达成一定评价。

3. 进入第 7 章后，在圣柜船・封印の间的半妖商店可以购买到除 No.3 以外的全部依代，但价格要比其他商人那里贵出不少。

4.No.3 从魔所需的依代“赤珊瑚”需要和ロイド对话选择“交易商人”，然后选择右下角的地图“オセアニア”才有可能获得。

●使用依代呼唤出来的从魔能力和因子颜色是固定的，但因子数目可能会发生改变。从魔召唤出来时玩家可对其进行命名，之后在“デッキメイク”中就可将该从魔装到相应的位置上。但在“从魔编成”中玩家只能看到自己为从魔的命名，而非其原本的种类名，所以如要查看自己具体入手了哪个型号的从魔，则需要在菜单中选择“ライブラリ”→“百科全书”→“妖魔”→“从魔”才可查看到。

●在“デッキグル－プ”中，点击查看某一从魔后，可为其装备到辅助道具，还可对其进行强化。强化分为两种：

1. 使用入手的依代来强化基础能力，喂与从魔相对应的依代可以增加 1 颗变身因子。

2. 使用入手的特殊印可以改变从魔的第一个技能（初始技能）。特殊印通常只有在打倒 BOSS 时才会入手，每种 BOSS 会掉落的印都是固定的，除打倒 BOSS 外，完成依赖和斗技场的报酬也会随机获得，详细说明请参考下文的特殊印表格。另外，如果不使用“大器晚成の印”或是“解放の魔印”的话，从魔的固定等级最高只会达到 LV10。“大器晚成の印”可解锁 LV11，“解放の魔印”可解锁 LV15。



TIPS

最终迷宫商店里的依代虽然贵，但是召唤出来的从魔每一个变身因子都是 5 格满的。

序号	从魔名称	类型	变身因子	依代
01	ラウネ－	回复	ファントム	ム－ンスト－ン
02	プロミ－	魔法	デモン	レッドスピネル
03	マリウ	支援	ファントム	赤珊瑚
04	ブレ－ダ－ソウル	攻击	デモン	朽ちたカトラス
05	メイサ－ソウル	攻击	ファントム	歪んだメイス
06	ピッカ－キャット	支援	ラビット	铃のついた首轮
07	キャリア－キャット	支援	ラビット	おもちゃの首轮
08	マインボマ－	模仿	デモン	しけった爆弹
09	メテオボマ－	模仿	ア－マ－	カノン炮弹
10	トイ・センチネル	模仿	ラビット	玩具の兵队
11	トイ・トル－プ	模仿	ラビット	卫兵ラッパ
12	アラクネ	模仿	ラビット	ブラックウィドウ
13	ウッドゴレム	盾	ア－マ－	樫の木の枝
14	ロッグゴレム	盾	ア－マ－	割れた魔石
15	ノ－ミ－ド	支援	ファントム	押し花
16	イフリ－タ	魔法	ファントム	蝙蝠の羽

序号	从魔名称	类型	变身因子	依代
17	ビスク	支援	ファントム	ビスクド－ル
18	ウォルフ	攻击	ラビット	狼の牙
19	スティ－ルハデス	攻击	ア－マ－	ガ－ゴイルヘッド
20	ブロンズファング	攻击	ア－マ－	狮子の像
21	ナイトウォ－カ－	攻击	ラビット	割れガスランタン
22	がすとちゃん	魔法	ラビット	初回限定特典DLC



序号	特殊印名称	效果	入手途径（打倒迷宫BOSS）
01	耐性强化の印	对范围攻击和异常状态的耐性变强	旧伯爵邸
02	高速移动の印	移动速度变快	游园地
03	技能强化の印	从魔的技能威力上升	歌剧场
04	同调の印	根据雅娜丝的等级来强化属性	歌剧场、圣柩船
05	体力特化の印*	升级时HP上升值增加	旧伯爵邸、宫殿
06	精神特化の印*	升级时SP上升值增加	旧伯爵邸
07	攻击特化の印*	升级时ATK上升值增加	游园地、宫殿
08	防御特化の印*	升级时DEF上升值增加	游园地
09	大器晚成の印	等级最大可到LV11	交易时低概率获得
10	修复の印	死亡后重生的时间变短	歌剧场
11	超重量の印	不会被吹飞	教会
12	超耐性の印*	异常状态对从魔无效	教会
13	会心の印	召唤时必定会心一击	教会、圣柩船
14	解放の魔印*	等级最大可到LV15	圣柩船（杂兵亦可掉落）
15	死亡回避の魔印	死亡时复活一次	通关一次后出现的请求任务
16	急所破坏の魔印	所有攻击的会心一击率提升50%	通关一次后出现的请求任务

（加*的特殊印是推荐获得的。）

交易

第二章幕间会开启罗伊德的商店。与他对话选择“交易商人”可花费金钱派人去世界各地淘宝。越远距离的派遣费用越高，所需的时间也越长，但可以通过习得技能的方式来降低派遣金，最高可下降3成。在完成交易之后，该地区的临近区域下一次交易时所需的派遣金也会减少。

因为交易所需时间较长，建议从第二章开始就派商人出去，要不后期刷起来会比较痛苦。右下角的“**オセアニア**”可以入手依代“赤珊瑚”，这是惟一一个无法在主线流程中入手的依代，千万不要错过。

另外，无论哪张地图都会有低概率入手“大器晚成の印”。交易入手的道具可通过SAVE&LOAD的形式来刷。

地域	所需时间	派遣金	入手道具
イギリス	1天	380	トップハット、首长流のひれ
北海	1天	400	くるみ割り人形、太古の龙の骨
スカンジナビア	2天	940	ル–ンスト–ン、叫ぶ绘画
西欧	2天	1000	使い古しのタロット、フランス人形
北冰洋	2天	1040	イッカクの角、シ–サ–ペントの齿
地中海中央部	2天	1200	血涂られた枪、グラディエ–タ–
西部ロシア	2天	2200	マトリョ–シカ、ファベルジュの卵
北米	4天	3600	ト–テムネックレス、巨人の骨
アメリカ	6天	3900	ウォ–ボンネット、锖びた蹄铁
东部ロシア	6天	6000	アレキサンドライト、ふかふかの帽子
アフリカ	6天	10500	百兽の王のたてがみ、金の延べ棒
中近东	8天	16000	人鱼の泪、ダマスカスナイフ
インド	8天	16000	ブル–ダイヤ、ピジョンブラッド
极东	12天	16000	铁下驮、妖刀・村正
南米	12天	26000	水晶スカル、コンゴウインコの尾
中米	12天	31600	ラスボラスグランデス、ひすいの假面
东南アジア	15天	17500	コテカ、仪礼用クリス
オセアニア	15天	30000	ブ–メラン、赤珊瑚

商店

店主	所在区域	出售的依代
支配人	旅店	—
罗伊德	旅店	—
コランティ–ヌ	市街中央驿	—
ジル	商店街・下水道前	铃のついた首轮、おもちゃの首轮
ガスパ–	下水道・墓地侧入口	狼の牙、歪んだメイス
ゴドウィン	城迹・宫殿前	割れた魔石
ハヴェル	运河・城迹前	卫兵ラッパ、狮子の像、カノン炮弹
イルシャ	圣柜船・封印の间	除No.3之外的全部依代

斗技场

斗技场一共有50个任务，每个任务都对应了3★奖励，选择任务后按□键可查看达成★级对应的要求，基本要求就是取得高分。分数评价涉及到几个方面：

无伤、会心一击、会心防御、多使用强攻击、多使用特殊攻击、快速通关等等，所以雅娜丝和从魔的等级越高越容易拿到3★奖励，多多挑战即可。本作的奖杯只要求将全部50个任务都打一遍，并不要求全部3★，但部分任务达成★级会给道具，而本作有个全道具收集的奖杯，因此还是值得玩家多多尝试的。



流程攻略

本作一共有7章，每一章有4段剧情。具体完成情况可以在菜单“行动管理”→“**シナリオ**”里查看。章节的主线部分结束之后会进入幕间阶段，此时要将这4段剧情剩下的部分全部完成之后才能开启下一章。下文流程攻略将会针对这些剧情的触发条件和完成方法进行详解。

游戏中大地图上的地标有两种，一种是迷宫、另一种是街区。迷宫和街区虽然全部都是相连的，但是有些封锁的进出口要随着流程推进才能解封。街区地区不同区域之间里可以来回移动，但是迷宫各个区域是一方通行的，而且基本上是一本道，没有什么分支之类的。每一章的主线通常会让我们打一个迷宫，打过一遍的迷宫以后可以随时重新回来，BOSS也可以到相应的区域重复挑战。

迷宫内会看到一些门扉，这些门是传送点。进去之后能直接回到旅馆。下次挑战的时候就可以从大地图直接传送到这些地方，但是这些“传送点”必须进去一次之后才能生效。



第一章 少女は运命の名を呼ぶ

・司祭を救え

一开始这部分先熟悉一下战斗系统，沿着一本道的路线前进即可。前进一段距离之后，琉莉迪丝会被BOSS抓走，雅娜丝虽然很不情愿，但也只好去投靠教皇厅事先安排的酒店了。

回去酒店给从魔和自己装备道具，装备好之后再次出发。前往旧伯爵邸，庭院内的敌人也是最低级的杂兵，轻松解决前进即可。到达庭院内部之后触发剧情，打完电话之后回去酒店。

在酒店进行第一次召唤，将召唤出来的同伴加入队伍就可以继续出发。再次进入旧伯爵邸内苑。内苑的地图是一个“回”字型结构，这里要注意地图东侧的走廊里有强力的敌人，平均Lv6级，特别是炸弹型的敌人打倒之后会爆炸，一定要小心。以现在的雅娜丝被炸一下HP就见底了。地图东南角的区域还有一个小BOSS，而且场地内会不断出现会爆炸的敌人，所以要很小心才能打赢它，如果没有信心可以完全不理会，因为通往BOSS战的是北边的出口。



BOSS：苍血华龙



游戏第一个 BOSS，虽然看上去很凶残但各种意义上都很弱。BOSS 的招式不多，平时从它两侧或者背后进攻，这样就可以无视它的冲撞之类的招式了。惟一要注意的是地面出现圆形的攻击范围提示时要马上脱离，时间不够的话可以发动必杀技，用无敌时间躲过去。另外，从魔ブレ－ダ－ソウル的技能对它效果也很很好，甚至可以将它打晕，应多加利用。

打掉它一定程度的 HP 之后会出现剧情，雅娜丝解锁变身能力，并且换上新的武器。继续战斗将 BOSS 击倒即可。打倒 BOSS 之后这部分剧情结束。

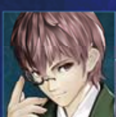
·ホテル机能の把握

跟酒店主人对话开放依赖任务系统，之后接依赖任务“气分转换”，前往“中央喷水广场”，按刚游戏开始时来的路线往回走，到达“町外れ”区域就会出现任务完成的提示，打开菜单“归还”即可。回去酒店之后还会解锁“斗技场”。斗技场可以先不用打，跟柜台的支配人对话一次之后乘坐电梯回到大堂即可。

跟大堂的琉莉对话进入剧情，中央喷水广场原本封印起来的道路会解开，剧情回来之后雅娜丝会在梦里解锁血之奉纳系统。之后还能解锁学习技能系统。剧情结束之后回去大堂即可。

·大切な指轮

完成“ホテル技能の把握”之后在大堂前台跟支配人对话，得知琉琉正在为丢失了的戒指而烦恼。从“中央喷水广场”原本封住的地方前往“市街中央站”。经过中央站前往“游园地前站”会发生一场小 BOSS 战，打赢它之后，拿回戒指之后回去交给琉琉即可。第二天到大堂触发剧情即可开启下一章。



第二章 姿なき使者



·谜の来访者

在大堂跟琉琉对话。之后离开酒店，从商店街前站出发，继续按着刚刚拿戒指的路线前进。接下来要挑战新的迷宫“游园地”。进入大壶广场的时候会出现一种新的炸弹敌人，体型更大，而且靠近就会爆，建议交给从魔处理掉。这里也会首次出现地形机关。不过宝箱也有很多，建议多挖掘一下。另外这里还有一个电梯门，如果剩余时间不多可以先回去酒店休整一下。从大壶广场继续前进，穿过パレ－ト广场到回旋木马会进入 BOSS 战。



BOSS：苍血铁骑カル−ゼル

马型的 BOSS，战斗的场地有很多针刺机关，BOSS 有控制这些钉板的能力，所以原则上尽量不要走到钉子上面，从魔则不用担心它们的安危。BOSS 的主要攻击方式是小跳，落地时候产生火焰，近战的时候只要看到它跳起来马上往远离它的方向翻滚就不会有事了。另外有一招原地跳跃踩地板，BOSS 会先跳到空中停留 1 秒左右，此时地上有圆形的范围提示，落地的同时会扔出多个炸弹，炸弹的范围很大（但是相对于后面的 BOSS 来说只能算中），爆炸之前同样有范围提示，要第一时间脱离。此外，BOSS 会在场地内召唤很多杂兵，原则上不管这些杂兵，集中火力攻击 BOSS。

打倒 BOSS 之后不要以为就这样安全了，当你靠近它想拿道具的时候它会突然站起来回复 50% 的 HP，并且进入第二形态。站起来的瞬间会有个跺地板动作，发动的时候同样有攻击范围提示。就算事先没有心理准备，反映时间还是很充足的。第二形态下 BOSS 的攻击和动作会更加疯狂，而且丢炸弹的时候周围还会全黑，所以玩家一定要记得炸弹的爆炸范围并躲开。再一次打倒 BOSS 之后，BOSS 临死之前还会用胸部的大炮发动一次照射攻击，光柱有三个方向，攻击判定的区域同样在地面有提示的，躲过这些区域和钉板，等这招出完之后就能迎来胜利。



·暗の元を探れ

完成上面剧情的时候会自动完成。



·黑の书

跟有角教授对话之后触发跟修复黑之书相关的剧情，需要收集“暗夜の鳞粉”、“死灰の花卉”、“清丽の雨露”三种道具。这三种道具分别要去游园地、地下铁和商店街找。先从“商店街前站”出发，此时这里原本封锁的地方也会解封。在提示的垃圾桶里面能找到“清丽の雨露”，之后从解封的出口进去，到达新区域“商店街·地下铁口”，穿过这个区域到达“商店街·下水道前”，在区域的尽头可以找到“死灰の花卉”。剩下的“暗夜の鳞粉”前往フェンダ－ウッド游园地，从“入场ゲ－ト”进去。在第一个区域就能找到。集齐三个道具回去旅店即可完成这部分剧情。

·初梦

完成黑の书的相关剧情之后，进入电梯前往ヨルドの祭坛就能触发相关的剧情，剧情里选择跟琉莉迪丝的选项可以大幅提升好感度。剧情回来之后就会进入第三章。另外，这里跟有角教授对话还能触发“邪妖ハント胜负”相关的支线。



第三章 さよならの准备

·假面舞踏会

从ロ－チェスタ－地下铁线的商店街前站出发，来到“商店街·地下铁口”，从南边的出口进入“歌剧场前”，挑战歌剧场迷宫。

BOSS：苍血伯爵ロジエ

伯爵护身的手段很丰富，切忌近长时间贴身攻击。普通的招式有挥棒攻击，还有在身体周围产生带气绝效果的冲击波，还有乐器掉落攻击等，这些都只要看清楚地面的范围提示就能轻松回避。第一阶段非常轻松。

HP 下降一半左右之后就会进入第二阶段，伯爵会召唤出多种乐器围绕自己飞行护体，近战的时候小心不要碰到这些乐器。当伯爵脚下冒出强力的能量波时一定要马上拉开距离并且回避后面的冲刺，这个冲刺是他必杀技的起手动作，必杀技的威力非常高，就算不死也有可能被重创。另外，伯爵还有封印从魔的特殊技能，不过攻击的范围很小，同样保持一点距离的话就不用担心。





·冷たいノック

跟支配人对话两次，之后前往ル－スワ－ル歌剧场。直接从バルコニ－进去。触发剧情，之后在歌剧场入口会遇到有角教授和ロイド，对话之后返回旅店。再次出发，这次要前往“アステア下水道”，不过此时这个地方还没开启，得从“クラレ－ン商店街”出发。“歌剧场前”的地图往南边中间的黄色出口出去进入“商店街·地下铁口”，往地图北边的出口出去，到达“下水道前”触发开门剧情。之后就会开启新的区域“アステア下水道”。

进入“下水道·商店街侧入口”继续前进，道路依然是一本道的，不过要注意这里的蓝色木桩型敌人快死的时候会自爆然后在地上留下一坨毒液，要注意躲避，或者在它们自爆之前打倒。事先也可以准备抗毒的防具。到达“墓地侧入口”能找到电梯门，可以先回去休整一下。下一个区域就是“共同墓地”。

·猫の导き

到达“墓地”的时候就会触发这段剧情。墓地内找到有角教授对话。从东北角的出口出去进入墓地的中央部。中央部区域北边最深处会遇到**ロイド**，对话之后会发现这里已经是尽头了，打倒后面的敌人，然后会出现画面的提示，往回走回去“下水道通道”区域，此时北边的“住宅区侧入口”会打开，在住宅区侧入口会遇到**クリス**，帮她打倒小 BOSS 之后再次进入剧情。之后调查墙壁触发机关进入隐藏的房间。调查隐藏房间里的两幅画和石像。剧情之后这部分，以及“**冷たいノック**”完成。



·圣女の梦はありやなしや

完成上面两部分剧情之后触发，乘坐电梯前往**ヨルド**の祭坛完成剧情即可。



第四章 圣女の泪

·失われし祭坛

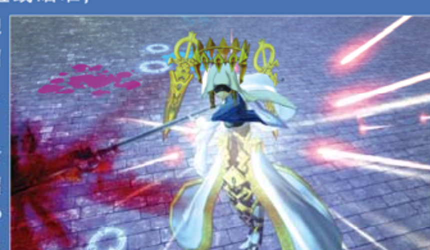
跟琉琉对话之后触发，这次要去地方是“**まつろわぬ者の教会**”，同样之前还没开启，得从“**アステア**下水道”出发，到达“住宅区侧入口”之后往北走，到达“住宅区·墓地通り”。穿过“中央通り”到达“教会通り”可以找到回去的电梯门。从电梯门回去就能解锁“**オルウィック**住宅区”，不过这个还不是我们的目的地，继续接着之前的进度前进。下一个区域就是“**まつろわぬ者の教会**”的路了。

BOSS：苍血の乙女

这个 BOSS 的难度稍微提升了一些，主要在于她一直漂浮在天上，而且移动速度很快，所以很难进行有效的打击，而且她擅长使用高诱导的飞行道具，所以打起来让人非常恼火。

战斗有两个阶段，第一阶段 BOSS 只会用两种飞行道具攻击，其中一种飞枪攻击是直线瞄准，速度比较快但是连续跑动可以躲过，另外一招是回旋刀，诱导性较强，但同样可以跑动躲避。

另外还有镰刀斩击和在地面召唤落雷等招式，比较容易应对。HP 下降一定程度之后会出现特写，她的镰刀会变大。各种招式都会加强，落雷攻击从单发变成大范围的连发。镰刀攻击的范围会更大，飞行道具的攻击也会更强。经常是我方摸不到她两下，然后从魔就躺得差不多了。变身建议先留着，如果从魔全躺下的话在发动进行输出。



·仲直り

完成“失われし祭坛”的同时会自动完成。

·サマ－タイムバケ－ション

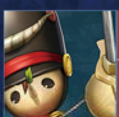
进入幕间阶段，跟琉琉对话一次触发。从“教会通り”出发，进入地图的时候会提示新的出口已经打开。位置在地图的西侧。进入“职人区·住宅街邻接地区”穿过职人区到达，新的地图“**クリ－ヴァランド**城迹”，城迹目前开放的有三个区域，在运河接续口的区域，上楼梯的时候拐角处有一个能力比较强的杂兵，能够用带眩晕攻击的从魔会轻松一些，打倒它之后后面还有数量众多的敌人，不能掉以轻心。进入城遗之后还有很长的路才能找到出口的门，而且路上的敌人很多，所以要抓紧时间，不过战斗都不是强制的，时间不足的时候可以不打架直接离开。

第三个区域“宫殿前”尽头有一扇电梯门，而另外一侧则是剧情点，触发跟琉琉看星星的剧情之后，这个支线结束。



·梦の通い路

前往**ヨルド**の祭坛触发剧情即可完成。并且开启下一章。



第五章 圣なる骑士の教え

·指令を受け取れ

章节开始的时候跟大堂的支配人对话之后自动完成。



·先辈

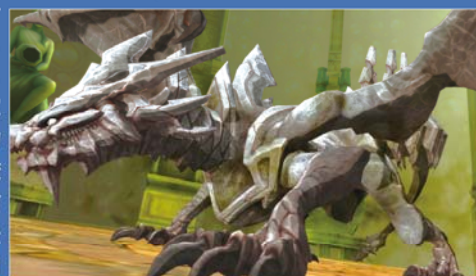
接下来要挑战迷宫，可以先参考下面 BOSS 战部分整理一下装备和从魔。从“城迹”的宫殿前入口出发。之前看星星那个剧情点后面的封印会解开。后面就是目的地“**ク－ルブリゼ**宫”了。在宫殿的“**ギャラリ－**”区域黑猫会在一堵墙上磨爪子，调查那墙壁会打开一条隐藏通道通往隐藏空间，里面是一个跟之前在墓穴里的一样的房间，而且还会见到**クリス**，调查完这个房间之后离开继续前进。下一个区域“长阶段”要进行一场困兽斗。在被封锁的区域要打倒多只兽型敌人。再进入下一个区域“**サロン**”就会触发 BOSS 战。

BOSS：苍血巨岩龙**マブラス**

雅娜丝本体建议装备容易回复 SP 的装备，从魔则最好有更快复活的装备或者技能。另外，如果有“**ロックゴレム**”这只从魔最好也带上，它的必杀技可以取消掉地形伤害区域，即 BOSS 的火焰伤害区域也可以抵消。第一次跟这个 BOSS 交手，从魔一般会死得很快。所以有必要准备两队以上，并且让雅娜丝有足够的 SP 进行召唤。

总的来说相对来说比较难的一个 BOSS，战斗分两个阶段。第一阶段的基本招式有落石，它拍打地面的时候，玩家或者从魔的脚下会出现圆形的提示圈，之后会落下岩石，要马上躲开。近战的时候 360° 的甩尾是威胁比较大的技能，发动前没有圆圈提示，但也有一个拍地面的准备动作，看到的时候要马上往外跑。

HP 下降到一定程度以下之后，落石会变成熔岩，并且在场地的固定位置内产生着火的范围并且维持比较长的时间，从魔有时候不太聪明会走到上面去，注意用集合命令把它们拉到安全的地方。另外还有一招飞行攻击，发动之前会突然跳到一个比较远的地方，然后地面出现红色的攻击范围提示，因为范围很大，而且发动很快，除非提前预判否则很难躲到安全的地方，而且飞行攻击有多段判定，全中的话伤害很高，因此看到这招建议第一时间防御。



另外，BOSS 有时候会发动减速结界，整个画面会变暗，让雅娜丝和从魔的移动速度变慢。发动结界之后经常会接飞行攻击，这一点也要事先有心理准备。

变身推荐用装甲形态，因为输出高而且稳定，而且容易将 BOSS 打晕。变身槽建议先留着，等从魔全灭或者陷入危险的时候使用，这样可以争取一些回复的时间。战斗胜利后这部分剧情结束。

·商人のあくび

跟商人**ロイド**对话即可触发。之后调查旁边桌子上的信就能完成。

·最后の手纸

完成“商人**のあくび**”之后进入大地图，这次的目的地是“**エルブリッジ**运河”，从“**クリ－ヴァランド**城迹”出发。从宫殿前往回走到达运河连接口区域，剧情之后原本封锁的出口已经解封了。从这个出口就能前往“**エルブリッジ**运河”。在运河的第二个区域（美术馆前）会见到**クリス**，打倒她身旁的邪妖之后就能拿回**ロイド**的信。任务完成。





第六章 时、充ちて

·泰然自若

离开酒店会出现剧情，本章正式开始。

·最后の试验·序

从“クリ－ヴランド城迹”出发往“エルブリッジ运河”方向走。到达“美术馆前”区域的时候这部分剧情就会完成，同时原本封印的地方也会解锁。

·最后の试验·破

从解锁的出口进入“うつろいの美术馆”就会完成这一段剧情。

·最后的试验·急

进入美术馆的最深处打倒圣骑士，回到旅馆之后就能完成这部分剧情，同时章节结束。

BOSS：圣骑士コ－リン

这场 BOSS 战依然是一场比较混乱的战斗，因为圣骑士不仅会召唤杂兵，还会召唤自己的分身出来。跟其他 BOSS 不同的是圣骑士不能重复挑战。战斗前建议带上有气绝（スタン）抗性或者耐性的装备，因为 BOSS 的招式有不少带气绝效果的，一旦陷入这种状态很可能会遭到高伤害的追击。

战斗的阶段虽然没有其他 BOSS 那么明显，但是 BOSS 初期只会用一些简单的招式，比如直线冲刺，原地的冲击波等等，这个阶段比较好对付，HP 下降一定程度之后就会召唤杂兵以及自己的分身。原则上只打本体，分身和杂兵让从魔的范围技能对付，能清掉多少打多少，不用刻意强求全消灭掉，特别是她的分身，只能在场上维持一定时间。

圣骑士最恶心的招式是给自己打开一个传送门，然后随机从场地某一个方向直线冲过来，冲刺的速度快而且伤害高，如果看到 BOSS 消失之后就要马上观察周围，看她出现在哪个方向，然后第一时间往两边躲开。因为视角关系偶尔会看到方向的一瞬间就被撞飞了，实在反应不过来可以试试从小地图去判别她冲过来的方向。





第七章 さいごの战い

一周目进入第七章的时候，4 段剧情里默认只开放“最后の夜”部分，而其他三部分里有两段要继承通关存档之后才能触发，还有一部分要苍血达到 26 万以上才能触发。

·最后の夜

回到大堂触发剧情，进入美术馆，剧情会自动进入上一章打 BOSS 的地方。进入祭坛之后建议先从旁边的门出去保存一下传送点。顺便为最终战作准备。从魔和装备可以先参考一下后面最终 BOSS 战介绍的配置方案。如果觉得等级不够，可以参照后文的刷经验方法刷苍血。

靠近祭坛之后就会进入剧情，琉琉来到了祭坛这里进行祈祷，开启了通往的圣域的圣柜船。圣域内的敌人普遍等级在 Lv8 以上，敌人数量很多。圣域中央有一个圆形的广场，其中正面有一个巨大的封印，广场周围还有 6 个房间，里面要重打前面除了圣骑士以外的 5 个 BOSS，还有一个房间有大批强力的杂兵。每个房间里都可以重复挑战，而且只要打过一次之后，下次进来封印也会处于解锁的状态，所以不用担心时间不够……更何况打 BOSS 是不算时间的。房间内的 BOSS 比原版稍有加强，但基本套路不变。6 个封印都解除之后进入最终战。



BOSS：教皇ル－ドゲ－ト

第一次打最终 BOSS 的时候会明显感觉到她比前面几个 BOSS 要强很多，装备以及从魔的配置也会关系到打这个 BOSS 的难度。BOSS 的招式绝对不止图鉴介绍的这么少，部分招式可以从她口中说的名字来判别。基本的斩击有下面 4 种：

一ノ剑：前方横扫。

二ノ剑：前方剑气射击。

三ノ剑：举剑，前方 180° 中范围横扫。

四ノ剑：以自己为中心圆形中范围攻击。

此外还有举起剑发光，之后往正面使出大范围冲击波，带气绝和麻痹效果。HP 下降到 1/5 左右还会追加以下的招式。剑发红光然后到场地中间喊“笑け（sa ke）”，然后会在场地内召唤出三个毒花圃，花圃不能用从魔的技能取消掉，而且只要进去一秒钟就会中毒。BOSS 会在场地内召唤出黑色球体，不断放黑蝶和红色的光球，球体可以打破。HP 再下降一定程度后还会在场地中央使用各种大范围的全屏攻击，必须不停翻滚才能减轻伤害。另外 BOSS 也有一招必杀技“终ノ剑”，起手动作是拿剑突刺冲过来（发动快而且有一定追向性），如果命中会被很华丽地揍一顿。之后不死都会残废的了，一定要躲开。BOSS 的 HP 不多的时候所有招式无论威力还是范围都会进一步强化。

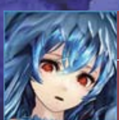
此外，BOSS 还有两个很恶心的地方，其一是回血，发动回血的时候会听到 BOSS 的一声奸笑，然后你就会看到她的 HP 瞬间补了一大半，回血不会让 BOSS 的攻击模式返回前一个阶段，所以第一次打难免要进行持久战，输出不够甚至可能根本打不赢她。其二是封印从魔，同样是 HP 一半以下的时候，BOSS 会使出一招小范围的攻击让雅娜丝在一定时间内无法召唤出从魔，而且在场的从魔也会全部退场。一般来说近战的时候有意识地跟 BOSS 保持距离可以不用担心，但如果不小心中了就果断发动变身，或者绕场跑等状态结束。战斗后期



还会出现从魔无法复活的现象，可能跟BOSS某些招式有关。所以战斗后期也要注意从魔们的HP并且注意回复。

战斗之前建议让雅娜丝和重要的从魔装备抗异常状态的装备，就算没有全部无效的，至少也要抗麻痹、其次是抗毒。此外，能够自然回血的“百兽の王のたてがみ”、以及加快恢复SP能力的“使い古しのタロット”或者“ピンクダイヤ”最好也让雅娜丝装上。特别是“ピンクダイヤ”，这个装备可以给雅娜丝提供非常充足的SP供应，这样就可以让不同组的从魔不停轮流登场使用SP技能了。

从魔配置方面推荐让“ブレ－ダ－ソウル”、“メイサ－ソウル”，以及两种玩具兵型担任输出主力，因为它们的技能都非常实用，当然如果有“スティ－ルハデス”的话更好。但不要把它们全部放到同一队里，每个队伍放1~2个即可。变身推荐选输出稳定的装甲形态。另外最好保证每个队伍有“主への忠诚”技能，方便给雅娜丝回血，其次是“SP急激回复”或者“状态异常耐性”这些辅助技能。



后日谈 暗のしらべと宫殿の主

通关之后读取通关存档，剧情会回到进入祭坛见到クリス那里开始。クリス没有马上让琉琉过来，而是让雅娜丝回去酒店做最后的准备。回到酒店之后会开启新的剧情。并且隐藏变身模式会解锁。新剧情里有两场新的BOSS战，难度都比最终战要高，建议先将雅娜丝升到Lv11之后再去挑战。刷苍血的时候也顺便让从魔们升级。



·今はなき贵族の魂

跟支配人对话，他会提示让雅娜丝去旧伯爵邸调查。直接从“屋内庭院”进去，进入大庭院在原本打BOSS的地方会变成打一群Lv10的杂兵。胜利之后雅娜丝会捡到一封神秘的信件。回去旅店看完信之后，前往住宅区，从教会通り往回走，穿过一个区域回到“墓地通り”，直走一点距离就能触发剧情。把大屋门外的杂兵清扫掉之后，雅娜丝会在屋内捡到另一封信。

回去旅店跟支配人对话，接到教皇厅新的委托“悲しみの宫”，前往“哀しみのク－ルブリゼ宫”，进去之后会发现里面的敌人无论种类还是强度都大幅提升，等级普遍为Lv12，而且有很多兽型和恶魔型的敌人，不能掉以轻心。挑战之前建议先将等级练到Lv11，从魔也要练到最强状态。

从“哀しみのク－ルブリゼ宫”的地下通道进去，到达之前打石龙BOSS的位置，BOSS会换成ミストラル。

BOSS：ミストラル

ミストラル作为纯血的妖魔之一实力非常强大。战斗分三个阶段，从场地的变化可以区分。

刚开始第一阶段的时候，场地内有4个卵会不断放出杂兵，因此必须优先破坏掉。此时BOSS本体主要用两种招式，分别是两个一组飞过来的圆环，速度快而且诱导性能非常好，打中会被吹飞，光奔跑是躲不过的，必须快飞到的时候回避，而且建议向着飞来的方向，利用无敌时间躲过去。另一招是绿色的光球散射，被打中同样会被吹飞，不过没有诱导，速度也不快，一般是对近战有威胁，所以近战要从她背后攻击。圆环的伤害不是很高，可以硬抗，让从魔给自己回血即可。拆掉4个卵之后再攻击BOSS。

BOSS的HP下降大概1/5之后会进入第二阶段，这个阶段场地地面会结冰，走路会打滑。BOSS本体放出的追踪圆环数量会增加，回避难度更高。

HP大概剩下一半左右，BOSS会进入第三阶段。这个阶段会不停地在场地内产生粉红色的气场。此时我方所有的从魔都会被策反。因此必须通过换组的方式将从魔全部撤走，否则会被自己人捅到死。这个阶段雅娜丝必须以自己一个人战斗了。不过BOSS本体能用的招式也非常贫乏，上面所说的绿色光球散射依然是主要招式之一。追踪圆环也会用，而且因为不能随便回血了所以威胁很高，但BOSS使用的几率不高，只要别长时间拉开距离到处跑就不会出事。除了这两招之外，还追加了一招冰雨，发动之前BOSS会将手举高到透顶聚集蓝色的能量，攻击范围是前方斜下，BOSS背后也有短距离的判定，冰雨如果被直接命中一般都会被秒，就算没死也没办法马上将HP补回来，所以绝对不能中，还好这招准备时间很长。看到预备动作就拉开距离行了。另外还有一招是在身边召唤出多个魔法阵落下巨大冰块，这招不至于被秒，但是范围很大，要及时脱离。上述的技能威胁都很高，所以这个阶段只能打持久战，要么就是利用魔剑的距离优势，用□△这样简洁的连段慢慢磨她血，要么就是用弩射击，但是效率更低。如果有机会变身的话推荐装甲型，因为不仅防御力高几乎可以完全无视她的招式伤害，另一方面能轻易将她打晕，而且本身输出也非常可观。恶梦形态能够远距离射击也非常推荐。

当BOSS的HP剩下很少的时候又会重新回到第一阶段，并且在场地内重新召唤出4个卵和杂兵，攻击也会比之前更加迅猛，这时请马上召唤从魔出来回复并且反攻。

装备推荐：赤兔の腕轮、百兽の王のたてがみ、使い古しのタロット



打倒BOSS之后，剧情选项选“手纸の束”，之后回去旅店读这些信。剧情后再次跟支配人对话，接下来下一个目的地是去“旧伯爵邸”，直接从“屋内庭院”进去。继续去打BOSS的庭院，消灭ミストラル手下的邪妖之后，这部分剧情就会结束。

·失われし旋律

完成“今はなき贵族の魂”之后跟支配人对话就能触发。之后前往“うつろいの美术馆”，从入口区域开始进去。到达之前打BOSS的大展示室，打倒里面的邪妖之后，任务完成。

回去酒店跟支配人对话，触发新的任务“魔乐器回收”，前往“クラレ－ン商店街”。不要进去歌剧场，往南边的黄色出口到达“地下铁口”区域，到达这个区域之后前往地图中央的喷水池会触发剧情遇到魔乐器。将出现的杂兵打倒之后继续拿到乐谱，交给クリス之后离开。回去旅馆跟支配人对话两次之后，クリス会来到旅馆，跟クリス对话，最后再跟支配人对话一次会触发新的任务“歌剧场への招待”，接下来要去歌剧场，同样出发之前要做好准备。

歌剧场要重新攻略，バルコニ－区域要重新打开一次，跟之前的宫殿一样，歌剧场内所有敌人都有强化，等级Lv13以上。目的地是之前打BOSS的地方，不过那边已经变成了里剧场了。

BOSS：クリストフォロス

从魔选择方面，推荐一些擅长大范围高威力攻击的，最好有スティ－ルハデス，其技能对清扫这里的杂兵非常给力。防具最好准备一些防气绝的。

作为第二位纯血妖魔兼我们的“老朋友”，クリス同样是比较难对付的一个BOSS。跟クリス同场的还有ロジェ伯爵——也就是之前的BOSS。虽然血量不高（其实说不定跟初见面的时候一样，不过雅娜丝变强了自然就觉得它弱了），但是クリス会不停地重复召唤它出来。同样建议优先击破。除此之外，クリス还会在场地内召唤很多小的妖精，同样非常烦人。

クリス的招式里面秒人的不多，但是要注意她站到大喇叭上面蓄力的动作，因为蓄力完成之后会发动破坏光束，直接命中的话一般都会被秒的。而且这个光束会微调方向，实际上是扫射，所以即使发射的时候没有在轨道内也不能掉以轻心。

クリス和伯爵都会召唤乐器在身体周围飞行护体，直接靠近的话会被打飞。发动的时候她们都有一个演奏动作。最好交给攻击范围大的从魔解决。虚空中出现很多黄色的魔法阵的时候要马上跑位，因为这些魔法阵会飞出一些黄色的鼓。追向型攻击，不过速度和性能不如ミストラル的圆环就是了。除此之外，地上看到魔法阵的时候也要躲开。



战斗胜利后回到旅馆，从旅馆的门口出去触发剧情，剧情后这段支线结束。

·其は、神より賜りし

当蓝血的数量超过26万的时候，走近大堂门口的时候就会触发，黑猫会带着两封指令书来给雅娜丝。之后调查桌子上的两封信，之后根据指示前往“アステア下水道”，往回走到“下水道·商店街侧入口”那边，到中间的大区域会触发剧情，打倒那只Lv5的狗之后，剧情回到ヨルド の祭坛，在巫女的指示下升一级（要26万血），这个任务就会完成。

好感度与结局

雅娜丝与琉璃缇丝之间存在好感度的设定，好感度发生在各章的选择肢中。好感度的高低将影响最终结局，希望看到好结局的玩家需要多多提升二人的好感度才可以。

●第一章在ヨルド の祭坛，问题是“最后にひとつだけ、あなたの问いに答えましょう”，选择“リュリュとの关系について”。

●第二章在ヨルド の祭坛，问题是“あなたの质问に、ひとつだけ、答えてあげる”，选择“リュリ－ティスの气持ち”。

●雅娜丝LV4时，选择“圣女の选び方について”。

●雅娜丝LV5时，选择“提案を拒む”。

●雅娜丝LV6时，选择“圣女の封印について”。

●雅娜丝LV8时，选择“破弃する”。

●雅娜丝LV11时，选择“リュリ－ティスだと思う”。

第一次通关时会根据好感度的不同出现3个结局：

好感度低→最后之夜

好感度中→堕入黑暗

好感度高→和猫一起旅行

通关后读取通关存档，将雅娜丝的等级提升至LV9以上，完成全部的剧情（包括第7章的2个追加剧情，以及师兄、琉璃缇丝、有角和罗伊德四人的支线剧情），再次打倒最终BOSS，可进入EX结局。

达成EX结局后，将好感度变更为“良すぎるかも”，再一次打倒最终BOSS，可进入追加结局。

支线任务攻略



师兄の手纸

·ハニ－ドロップを入手せよ

第二章结束之后跟琉琉对话触发支线，前往旧伯爵邸ロ－ズガ－デン，在外苑就能找到ハニ－ドロップ，采集之后回去给琉琉即可。

·师兄の代わりに代金を拂え1

第四章幕间阶段跟黑猫对话会触发这个支线任务，雅娜丝被不明来历的师兄强行塞了个任务帮忙支付一笔钱，雅娜丝为了拒绝支付只好找回商品还回去。从喷水广场进入里路地，到达画面提示的地方触发剧情即可完成。



・师兄の代わりに代金を拂え2

第四章幕间完成看星星剧情，以及完成上面的支线之后，跟黑猫对话触发。前往“职人区”找到剧情提示的地方，之后回来跟**ロイド**对话即可完成。



・师兄の代わりに代金を拂え3

第五章幕间跟黑猫对话触发，雅娜丝再次收到新的指令书。之后按照提示去“**アステア**下水道”回收商品。从墓地侧入口出发往回走到商店街侧入口区域，调查指定位置之后就能完成任务。

新圣女のお愿い

・ホテルで探し物

完成支线“**ハニ－ドロップを入手せよ**”之后跟琉琉对话触发，回去自己的房间会找到帽子，但是帽子马上就飞走了，前往大堂的钢琴那里能重新找到。

到第四章结束的幕间阶段，跟琉琉对话还会触发一次她丢了东西的剧情，回去自己的房间就能马上找到。虽说之后马上被黑猫吞了，不过支线还是能顺利完成。

・ヘ－キのレシピ

完成上面的支线，并且主线到第四章完成看星星剧情之后，跟琉琉对话触发。回到自己房间之后会发现菜单被邪妖偷走了。要去游园地找。从入场口进去，走一段距离之后就能找到。支线完成。

・ホテルで探し物2

完成上面的支线之后在酒店跟琉琉对话就能触发。之后回去房间就能触发剧情并完成。

・消えたプペちゃん

完成上面的支线之后继续跟琉琉对话触发，琉琉会委托雅娜丝找她的人偶。继续回去房间会发现人偶从窗口飞走了。回大堂的时候会发现人偶飞走了。前往“**ル－スワ－ル**歌剧场”。从入场口进去，进入大中央阶段触发剧情就能完成支线。

邪妖ハント胜负

・邪妖ハント胜负

第二章结束即将进入第三章之前跟有角教授对话会触发这些相关的支线，内容是解决三个黑蝶发生地区的传闻。下面三个支线任务会按顺序出现，完成下面三个支线之后再跟教授对话就能完成。

・蜘蛛の花嫁

跟上一个任务同时出现，前往**ロ－チェスタ**－地下铁线进行调查。进入游园地前站，往前走一点距离就能触发剧情并且完成。

・うごめく森

完成蜘蛛の花嫁之后触发，这个比试要前往旧伯爵邸**ロ－ズガ－デン**，从外苑进去，到达第二个区域的时候会发现一个地方有一堆木人站在那里，走近触发剧情打倒他们之后。回去旅店跟有角教授对话，支线就能完成。

・歌う狼

第五章前往“城迹・旧正门”区域触发(最好是从穿过“职人区”到达，如果直接传送到“城迹・”然后返回的话可能不触发)，走到地图东北角落会看到一群狼围着一只红色的狼。帮红狼打倒狼群之后回去酒店跟教授对话，支线就会完成。

宝石コレクション

・宝石コレクション

第四章幕间跟**ロイド**对话触发，对话之后他会委托雅娜丝找三样东西，分别是“**眠れる**雫”、“**いずる**森”、“圣女**の**泪”三种。需要先完成下面三个支线。

・圣女の泪

跟上一个支线同时触发，前往“**まつろわぬ者の**教会”。从外观进去，前进一段距离之后触发剧情，然后打倒杂兵就能获得“圣女**の**泪”。回去跟**ロイド**对话就能完成。

・いずる森

前往“**クリ－ヴランド**城迹・运河连接口”触发跟**ロイド**的剧情，然后在地图内找到**ロイド**跟他对话，对话之后会进入一场杂兵战，打倒杂兵之后。再调查一下树上的文字。之后回去跟**ロイド**对话就能完成。

・眠れる雫

到达往“**エルブリッジ**运河”的美术馆前区域触发剧情，之后往桥的方向上走。继续打倒两个强敌就能完成。

TIPS 游戏中所有支线都没有时限，也就是放到最后一章才做也没问题，不过部分支线触发的条件比较暧昧，有可能到达指定的区域无法触发。这时候可以试试从不同的入口进入该区域，又或者去打打其他迷宫在过来。这样说不定就能触发了。

实用技巧

经验&金钱速刷法

直到第6章结束为止基本来说都不会缺升级所需的血，只要按部就班地挑战迷宫就可以。开启地7章后，进入圣柜船・封印の间，反复挑战华丽の间（地图右上）的BOSS苍血华龙即可。以当前状态下雅娜丝以及从魔的等级，打倒这个BOSS仅需1分钟，加上前面清理杂兵大约需要1分半种，打一个循环只需不到3分钟时间。而挑战BOSS的时间是不计算到迷宫时间中的，所以在时间允许的范围内大约可以挑战8～9次该BOSS，总计可入手的血量约在25万左右。

通关一遍后，可以用噩梦形态去挑战荣华の间的BOSS苍血巨岩龙，效率也还算不错。

至于金钱方面，可以选择**ク－ルブリゼ**宫殿这个迷宫，从地下通路一直打到BOSS的房间。中途的红色宝箱可以开出“金の延べ棒”，一个可以卖5万左右。

邪道打法

这里向玩家们推荐两个邪道打法，分别面向高手向和残手向。

高手向：装备“**ガラスの刃**”，这个道具的效果是攻击力增加50，但受到伤害即死，可以叠加装备。装备多个的情况下雅娜丝的伤害输出会非常可观，但是受伤即死这个门槛很高，保险起见的话可以再装备上一个“**ブル－ダイヤ**”，武器使用远程攻击的铳。

残手向：这个打法需要4组强力的从魔，雅娜丝装备“**ハ－メルンの笛**”，这个道具的效果是雅娜丝无法攻击，但SP每秒回复5点。也就是说，这套打法完全是依靠从魔去战斗。开战后指挥从魔狂放必杀技，当从魔没有SP后，就立刻切换下一组从魔继续攻击，以此反复。只要从魔没有死亡，那么在切换之后再次召唤时，其SP就会回满，所以完全无需担心无SP放必杀技。而雅娜丝只需站在远处安全的地方下达指令即可。尽管不能亲自参加战斗，但如果从魔够强的话，对付BOSS也绝对没有问题，特别是像最终BOSS这种技能花哨、伤害高的敌人，用这种战术反而更为安全。（P.S.但是打后日谈的**ミストラル**就要吃瘪了。）

不起眼从魔育成方法

スティ－ルハデス【推荐】

无论售价还是召唤费用都最贵的从魔你说能不厉害么！这只从魔的基础攻击力和基础防御力是最高的。必杀技是又大又粗的破坏光束，连段和伤害都非常可怕，相对地SP燃费也很高，所以无法连发（能连发其他从魔还用混么）。所以他的SP技能一般作为终极兵器使用。



メテオボマ－【推荐】

宇宙人后期主力从魔之一，必杀技“闪光圆盘”是在以雅娜丝为中心高速旋转的技能（数了一下有32Hit），本身的性能就是集护身＋输出+AOE于一身的强力必杀技，而且消耗很低，可以持续使用。加上最重要的一点是，在发动过程中这个从魔是无敌的，不像其他近战系的会被打飞取消，所以当雅娜丝发动这招冲进敌人堆里，就算被打飞了，从魔也依然能运作。技能配置推荐增加攻击力或者SP的。装备配“使い古しのタロット”，攻击命中有20%几率回复5SP。因为连击数高，如果在敌人堆里使用随时都能将耗掉的SP打回来。而且得益于以雅娜丝为中心，配合本体打BOSS的时候也有很可观的伤害输出。



マインボマ－

被打死的时候会自爆，必杀技是自爆，游戏前期最废的从魔之一。但就是这么废的从魔依后期依然能调教得很好玩。

练满等级的炸弹本身自带“高速修复3”的技能，再给它配上死亡后复活时间减少50%的装备“メビウスリング”，复活时间大概只要17秒。升级能学会的技能里面首选“主への忠诚”，可以让从魔死亡后能给雅娜丝回血，其余的技能推荐“效果时间延长”和“属性攻击力上升”增强威力。这样配搭意味着你每17秒就能扔一发既能炸人又能造成持续伤害又能回血的流氓手雷。而且マインボマ－即使被打死都能自爆，并且爆炸很容易给敌人，甚至BOSS造成倒地硬直。可谓杀人灭口必备利器——当然实际效果也没那么夸张就是。但是强大的复活能力加上回血功效，在你的回血从魔都死光了还没爬起来的时候确实能起到救命兼输出的作用。

ブレ－ダ－ソウル/メイサ－ソウル【推荐】

游戏初期就标配的近战型从魔，可以一直用到后期末期的强力从魔。特别后期打最终BOSS之类难以靠近的BOSS有非常重要的作用。两个品种招式各有特色，必杀技都是直接靠近锁定的目标并施以连续斩击，对不断移动的目标有可能会打空。但是后期升级之后可以提升攻击范围，对清扫杂兵也有一定的效果。技能和装备推荐针对性地提升SP和攻击力。

トイ・センチネル/トイ・トル－プ【推荐】

另一个种类的近战型从魔，总之近战向的从魔就没有弱的。跟上面两种比较更大的优势在于必杀技更精确，就算对手在不断跑动都能保证打中。因此在BOSS战的时候可以跟上面两种类型组合使用。

ナイトウォーカー

攻击附带毒效果＋大出血，配合上吸血命令可令我方的 SP 大回复，属于相当不错的攻击型从魔。另外スティ－ルハデス这个从魔拥有最高的属性，技能也相当优秀，无论是杂兵战还是 BOSS 战斗应对自如，但其爆裂技消耗的 SP 较多，要等级提升上去之后才好用。

ラウネー【推荐】

游戏中为数不多的纯回复型从魔，登场触发的技能会给雅娜丝回复，而必杀技则是连从魔在内全部队友一起回复。可以说是最直接最有效的回复系角色，必备不解释。不过缺点是太脆，很容易被打倒。不过 AI 本身也很聪明，一般不会冲到敌人堆里面。装备推荐装有降低仇恨效果的“妖魔の香水”，或者能够加快复活速度的“メビウスリング”。技能推荐学加快 SP 恢复速度的。

プロミー

法系的从魔，法系的普通攻击本身就很凶残，对付像伯爵之类有护身技能的 BOSS 效果很出众，一般也不会轻易被杂兵敌人围攻，虽说一旦被攻击也死得很快就是了。这类从魔我比较倾向于装“银の弹丸”，被伤害加 15 点但是会心率加 50%。这个装备可以将它们的输出进一步扩大。当然，プロミ－这只从魔本身的必杀技不太合适它自己的定位，所以干脆不用就好。

ウォルフ

游戏中前期的强力从魔，必杀技是全体攻击——它会高速地撞击在场的所有敌人，并且附带麻痹效果，可谓攻击＋封锁一体的超实用必杀技。升级的时候推荐加强 SP 回复速度以及 SP 总量，装备推荐放“ピンクダイヤ”加快 SP 回复速度，其次增加攻击力。这样在前期混战的时候就有超一流的表现。不过缺点到后期也会逐渐表露出来……单体输出太低，对 BOSS 战也显得很无力。所以后期基本上只能冷板凳了。

奖杯

类型	名称	说明
白金	よるのないくに	取得全部奖杯
铜杯	狂い笑く茨	击倒苍血华龙
铜杯	无邪气な游具	击倒苍血铁骑カル－セル
铜杯	歌剧场の主	击倒苍血伯爵ロジエ
铜杯	清らかな死神	击倒苍血の乙女ミレイア
铜杯	重厚なる岩壁	击倒苍血巨岩龙マブラス
铜杯	名を呼ぶ者	击倒コ－リン
铜杯	世を忧う夜	击倒ルード ゲ－ト
铜杯	纯血の淑女	击倒ミストラル
铜杯	孤高の奏者	击倒クリストフォロス
银杯	ひとつの结末	通关一次
金杯	ただいま！	达成EX结局
铜杯	初召唤	第一次召唤从魔
铜杯	サマナ－	召唤100次从魔
铜杯	阿吽の呼吸	召唤1000次从魔
铜杯	初命令	第一次对从魔下达指令
铜杯	行ってこい！	对从魔下达100次指令
铜杯	司令官	对从魔下达1000次指令
铜杯	初アクチュアライズ	第一次使用依代召唤从魔
铜杯	依代マイスタ－	使用依代召唤出40只从魔
铜杯	アクチュアライザ－！	使用依代召唤出80只从魔
铜杯	初交易	利用交易商人完成一次派遣交易
铜杯	交易好き	走完1/2的交易区域
银杯	世界の交易王	走完全部交易区域
铜杯	初依赖	第一次完成依赖任务
铜杯	おひとよし	完成100个依赖任务
银杯	岛の何でも屋	完成300个依赖任务
铜杯	初斗技场クリア	完成一次斗技场挑战
铜杯	バトルフリ－ク	完成一半斗技场挑战
金杯	斗技场の霸者	完成全部斗技场挑战
铜杯	从魔コレクタ－	收集到一半以上的从魔
铜杯	从魔爱好家	收集齐全部从魔
铜杯	アイテム收集家	收集到一半以上的道具
银杯	アイテムマニア	收集到全部道具
铜杯	チェイン初心者	达成100连击
铜杯	チェイン玄人	达成300连击
银杯	チェインマスタ－	达成500连击
铜杯	邪妖ハンタ－	打倒100匹邪妖
铜杯	邪妖スレイヤ－	打倒1000匹邪妖
银杯	万の邪妖を狩りし者	打倒10000匹邪妖
铜杯	炼狱の炎鬼	变身成恶魔形态
铜杯	天真の月兔	变身成兔子形态
铜杯	梦幻の术士	变身成幻影形态
铜杯	铁壁の骑兵	变身成装甲形态
铜杯	常夜の女王	变身成噩梦形态
铜杯	魔笛	装备“ハ－メルンの笛”打通迷宫
铜杯	美人薄命?	装备“ガラスの刃”打通迷宫
银杯	赖れる仲间	任意从魔等级达到LV10
银杯	最强エ－ジェント	雅娜丝的等级达到LV11

●初召唤、サマナ－、阿吽の呼吸：这三个奖杯不是要求使用依代来召唤，而是进入迷宫后直接召唤从魔。可以装备上“ハ－メルンの笛”之后找个安全的位置不停召唤即可。

●アクチュアライザ－！：流程中只要入手依代后就将其召唤，剩余不足的部分可以在圣柜船・封印の间的半妖商人处购买最便宜的依代，然后反复召唤。但每种从魔最多可召唤出 10 只，召唤之后再在“从魔の匣”中选择“无に还す”将其释放。

●アイテムマニア：这个奖杯不是指装备品，而是要求入手全部的道具。装备品中，No.78 以后的道具都是商店限定品，只要钱足够的话，看到没有的道具就统统买下。其余的道具在迷宫都会随机获得，此外完成依赖和斗技场的任务也可以获得一些高价值的道具。事件道具只要完成全部剧情、看到追加结局就可以入手。能力变化道具的入手方法参考上文的特殊印部分。

●岛の何でも屋：最无聊的一个奖杯，要做完全部 300 个依赖任务，没有捷径可取。

●チェインマスタ－：这个奖杯可以在做斗技场“チェインをつなげ！”这个任务时一并取得（该任务的达成条件是 777 连击）。使用血剑配兔子形态变身没什么难度。

●万の邪妖を狩りし者：完成全部依赖和斗技场的任务，之后不足的部分就反复刷斗技场的“百人斩り”任务。

●魔笛＆美人薄命?：打旧伯爵邸的 BOSS 苍血华龙即可。





東京ザナドゥ

虽说今年没能等来《伊苏》新作，但是 Falcom 为玩家们送上了这部全新的 ARPG 作品。本作是 Falcom 作品里难得一见的现代世界观，校园风的主基调以及各类收集让人想起《闪之轨迹》，而战斗的风格则更贴近最近两作的《伊苏》。本期由于篇幅所限，只刊登了系统介绍与一周目主线的攻略，支线、收集以及真结局的最后一章攻略将在下期为各位读者们送上。

文 秋沙雨　美编 NINA



东京异境	Falcom	动作角色扮演
PSV	东京ザナドゥ	日版
	2015年9月30日　本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为6480日元	

通关时间：约30小时

游戏版本：1.01

系统

操作

日常探索

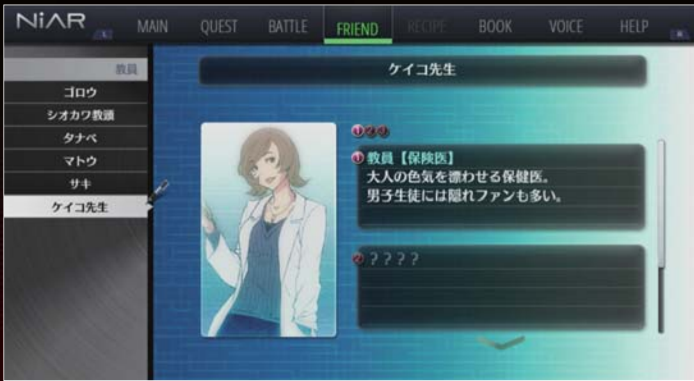
键位	功能
○	确认/调查
△	更换搭档
×	取消/跳跃/（长按）快进剧情
□	打开快速移动菜单
L	打开语音邮件/搜索异界
R+右摇杆	加速跑
START	打开菜单
SELECT	打开地图
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
方向键↑	视角复位
方向键↓	打开NiAR
方向键←	打开道具栏
方向键→	更换援助人员

战斗

键位	功能
○	通常攻击/连续攻击/空中攻击
△	切换搭档
×	跳跃/二段跳
□	技能
R	回避/空中回避/（长按）加速跑
L	锁定
START	打开菜单
SELECT	打开地图
方向键↑	视角复位
方向键↓	发动X驱动
方向键←	打开道具栏
方向键→	更换援助人员

©2015 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

NiAR



NiAR 相当于《轨迹》系列”里常说的游击士手册、警察手册或者学生手册，用来确认游戏进度和各项内容的收集情况。里面所包括的功能如下：

主页（MAIN）

主要用来确认主角洸“智勇仁”的等级、剧情的进度以及各店铺的最新进货消息。

委托（QUEST）



QUEST 页面能够查看每一话的委托状态，其中有“【必须】”标示的是主线任务，没有标示的都是支线委托。从中盘开始出现的委托基本都是支线委托，每一话也几乎都有隐藏委托，需要玩家去与 NPC 对话之后才能开启，一开始在地图上也不会有标示。支线委托的 NPC 或者道具所在地的正上方会出现绿色的“！”。

战斗（BATTLE）

用来查看各异界迷宫的敌人内容、迷宫通关评价等等。在战历页面还能查看各类数据，包括杀敌数量、宝箱回收数量、敌人记录数量等等，



各类杀敌奖励以及 X 驱动、X 冲击的发动次数也刊载在其中。敌人情报的解锁只需要将该种敌人打倒一只就行了。

朋友（FRIEND）

与《闪之轨迹》系列”的人物名单类似，通过主线、委托、缘事件以及日常对话能够获得角色的信息，每个角色至少有三个信息，多的话有四个。

料理（RECIPE）

在商店里购买料理书并阅读之后就能在该页面制作料理了，在自由时间里哪怕队友不在同行状态下也能够通过这个页面来制作料理。每个角色都有自己的独家料理。

书籍（BOOK）

记录了所看过的书籍内容，书籍的入手方法有在商店购买，也有在图书馆观看，如果不小心错过了可以去质屋用素材来换到上一话错过的书籍。

语音（VOICE）

记录了平时在迷宫里探险或者在市内闲逛时听到的角色对话或者角色的语音邮件。

帮助（HELP）

用来查看各类系统的教学。

移动菜单



按下□键就能打开移动菜单，在菜单地图上可以看到各主要角色的所在位置，在左边的目的地一览则可以看到有没有主线剧情。在日常休息里可以使用移动菜单来四处移动，但是在迷宫里无法使用该功能。

智勇仁

“智”、“勇”、“仁”三个数值是主角洸特有的数值，用《轨迹》系列”的游击士等级或者学级来比喻的话也许各位粉丝读者们会更加容易理解。当数值达到一定阶段时就会升级，升级后去找九重宗介对话能够获得对应的报酬。这些数值最终会影响到结局。



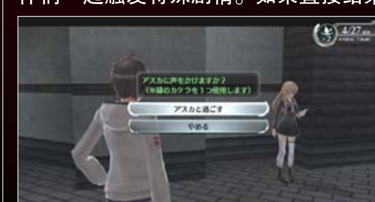
“智”通过读书和剧情时的选项来提升。

“勇”通过迷宫的评价来提升。

“仁”通过支线的达成率来提升。

缘之碎片（缘のカケラ）与缘事件

在每一话的自由活动时间都会追加缘之碎片，消耗缘之碎片可以与同伴们一起触发特殊剧情。如果直接结束自由活动时间的话缘之碎片就会清



零。每个周目首次攻略 1 个可自由前往的异界迷宫后会追加 1 个缘之碎片。缘事件可以追加洸的魂点数 45 点以及同伴的魂点数 100 点，非队伍角色没有魂点数。

关于金钱 本作的金钱上限是9999999。

魂LV（ソウルLV）

通过主线、缘事件或者使用特殊道具能够获得魂点数（**ソウルポイント**），从而提升各角色之间的魂 LV，习得新的魂技能（**ソウルアビリティ**）。

迷宫探索





异界搜索

除了主线里强制出现的异界迷宫之外，在自由时间时出现的异界迷宫都是需要利用到异界搜索功能才能探测到，在画面左上角有一个标示着百分比的数值，当找到数值变成 100% 的地方时按下 L 键就能找出异界门。

出击画面

在进行迷宫探索前会有出击画面，能够进行队列与装备的调整、敌人弱点属性的确认以及存档等行动。按下○键就能出击。





切换角色

在迷宫里按下△键就能够切换操作角色，在菜单页面也能够进行队列的调整。

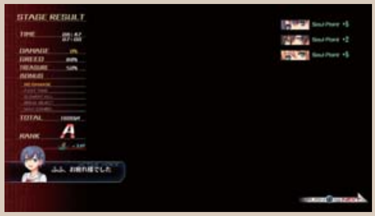
支援人员

在迷宫里按下→键可以把支援人员切换成操作角色，支援角色能够渐渐回复 HP，将陷入战斗不能状态的操作角色更换成支援人员之后能够以 HP1 的状态复活。

物品的捡取

在迷宫里干掉敌人后敌人会掉落**ジェム**或者素材，玩家需要上前碰了素材之后才能真正入手该物品。

迷宫结算



在结束迷宫探索后系统会进行结算，结算内容包括通关时间、全队所受伤害、敌人击破完成率、宝箱回收率、是否无伤通关、连击数是否为 100 或 200、是否使用敌人的弱点属性击败了 30% 或 50% 的敌人等等。按照各项目的统计最后会得出结算评价，评价共分成四个阶段，分别为 S、A、B、C，然后会按照各评价来奖励“勇”点数。

技能

在本作里每个可操作角色都有三种固定的技能，使用技能会消耗技能槽，技能槽会随着时间流逝慢慢恢复，当用普通攻击来攻击敌人时技能槽的回复速度会变得更快。



射击技能

在地上按□键。射击技能的伤害输出依靠魔法攻击力，射程较长。中后期的 BOSS 战基本以这个作为主要攻击手段。

飞翔技能



在空中按□键。伤害输出的物理与魔法之间比例较为平均，在近距离情况下使用飞翔技能能够给敌人造成多段连击，平时在平台或者落脚点之间进行跳跃时也会用到飞翔技能。

刚击技能



在空中或地上长按□键。伤害输入依靠物理攻击力，能够破坏障碍物或岩石，在后期会出现又防护壁的敌人，使用刚击也能破坏防护壁。

X冲击（Xストライク）



当角色头像左边的冲击槽积满时，在按住 L 键的情况下按 R 键就能够发动 X 冲击。冲击槽的积攒可以通过普通攻击来进行，其中技能攻击、达成杀敌奖励和 20 连击或 100 连击都能更多地积攒冲击槽。

难度调整 在游戏过程中可以随时调整难度，但是在迷宫攻略期间无法进行调整。在NightMare难度下如果向下调难度的话就无法调回NightMare难度。

X驱动（Xドライブ）

X 驱动是让操作角色与搭档角色合力进行的攻击，在驱动槽满的情况下按↓键就能够在短时间内随意使用技能，能把敌人的弱点属性转变为操作角色的属性，而且还能慢慢回复 HP。除此之外还有异常状态无效、攻击速度提升、连击不会断、不会倒地、所受伤害减少等 BUFF 效果。

驱动槽通过攻击敌人和破坏场景的物品来进行积攒。

当魂 LV 达到 2 时会解锁驱动技能（ドライブアビリティ），当发动 X 驱动时会根据操作角色与搭档的属性，在发动期间给予角色 BUFF，如果操作角色与搭档为同属性，那么效果会变得更大。当魂 LV 达到 4 时驱动技能的 BUFF 效果会变得更强



冲击连携（ストライクチェイン）

当魂 LV 达到 3 时能够解锁的功能，在发动 X 冲击时可以让支援队友和搭档来追击，L 键是支援队友，R 键是搭档。当魂 LV 达到 5 时冲击连携会得到再次强化。



魂器（ソウルデヴァイス）

宝玉（エレメント）

通过合成或迷宫探索时获得宝玉能够装备在魂器上，从而强化魂器的能力和增加 BUFF 效果。宝玉分为**ノーマル**、**レア**、**Sレア**和**マスター**（M 核心）四种类型。**ノーマル**和**レア**在商店里就能直接购买或者兑换，**Sレア**的入手途径比较复杂，有把小游戏玩到某个等级，有达成某样收集然后去找特定的 NPC 对话才能入手等等。M 核心需要在商店里购买或者经过特殊途径才能获得。

ノーマル、**レア**、**Sレア**的用途主要是用来增强角色参数或者给角色附带 BUFF，而 M 核心的作用则是改变角色的攻击属性，主角的 M 核心可以更换成任意属性，其他队友角色只能更换一种属性。更换功能会在游戏流程中解锁，进入二周目后在一开始就能够进行更换。

宝玉孔需要用素材来解锁，解锁之后的默认等级为 LV1，LV2 是最高等级。LV1 只能装备**ノーマル**级别的宝玉，LV2 则可以装备**レア**和**Sレア**级别。



杀敌奖励（キルボーナス）

当在特定条件下打倒敌人的话能够获得**ジェム**出现量 +10%、稀有道具出现率 +10% 的奖励，这些机率能够叠加在一起。

名称	发动条件
元素杀敌（Element Kill）	使用敌人的弱点属性给敌人最后一击。
致命一击（Fatal Kill）	给予敌人其最大HP一半以上的伤害值的最后一击。
连续杀敌（Chain Kill）	同时杀死复数敌人，从第二个敌人开始会出现判定。
空中杀敌（Aerial Kill）	使用空中攻击、空中刚击或者飞翔技能来给予敌人最后一击。







主线攻略

第1话

异界化（イクリプス）

4月16日

异界

剧情之后操作主角进入迷宫深处，这时能用的特殊操作只有跳和加速跑，进入“??? ・最奥”触发剧情，剧情后插入 OP。

4月17日

日常探索

剧情之后进入自由活动时间，可以在学校内进行探索，开启 NiAR 菜单，稍微往前走开启语音邮件系统。在玄关触发剧情，剧情后可以使用快速移动刚才菜单。前往**レンガ**小路的**アンティ－ク《ルクルト》**触发剧情选择“**アルバイトを始める**”，剧情后拿到 3000 日元，自动进入异界“忘却の遗迹”。



连击诀窍　攻击地图里的箱子、黄色的水晶柱或者使用刚击打碎障碍物时也会出现连击判定，利用这个特点来维持连击。

异界“忘却の遗迹”

剧情后洸能够进行战斗了，一开始是战斗教程，干掉三只**ゴブリン**即可。往前走触发剧情遇到新的敌人，将这些敌人打倒后才能继续前进。来到上方的房间打倒**オ－ク**之后攻击机关就能够把对面的门打开。继续前进后还有一个这样的机关，打开门进入之后会遇到小 BOSS 级别的**ハイオ－ク**。进入最深处后就会进行本次异界探索的结算，在最深处入口会有金色遗物可以进行 HP 回复、存档以及最低限度的补给。往前走进入 BOSS 战。



BOSS メネスオーガ

BOSS 的攻击方法有四个光球、蓄力前冲、前方近距离攻击和周身范围攻击，一边使用射击技能来累积伤害一边躲避 BOSS 的攻击，习惯了 BOSS 的攻击方式之后上去砍两刀然后马上躲开，当 BOSS 使用范围攻击时可以站在远处使用射击技能。当 BOSS 的 HP 清零时进入“X 冲击”的战斗教学，在按住 L 键的情况下按 R 键。

第2话

怪异（グリード）



4月27日

日常探索

上课时选择“**忘れられない、旅になる**”。

走出教室触发剧情，前往**クラブハウス**的武道场之后开启委托系统。走出校门触发剧情，获得缘之碎片。





可触发的缘事件	明日香、栞、辽太

之后去做主线委托，前往站前广场的《**さくらドラッグ**》和**ミズハラ**对话，可以在这里把委托和迷宫探索获得的**ジャム**换成现金，兑换完毕之后把东西送到旁边的《**スタ－カメラ**》和杜宫商店街的《俱々乐屋》，在《**スタ－カメラ**》获得“**フォ－スⅠ**”，在《俱々乐屋》获得“**焰ノ刃Ⅰ**”。完成之后自动回到《**さくらドラッグ**》，然后把“强烈目觉**まし**饮料”交给**レンガ**小路**アンティ－ク**《**ルクルト**》的**ユキノ**，之后学到料理“**フワフワオムレツ**”，开启料理系统。

现在可以去九重神社的道场找**ソウスケ**，之后会按照洸的智勇仁等级来给予奖励。结束之后去杜宫商店街的**ヤナギスポ－ツ**找店主对话开始打工，获得 3000 日元。往点心屋旁边的小道进去后触发剧情，进入异界。

异界“琥の小迷宫”

进入迷宫后洸能够使用 X 冲击，同时开启宝玉系统。往前走攻击机关打开门，绕上一大圈之后又会看到一个机关，攻击机关之后之前看到的封闭大门也会打开，可以趁机去回血。继续前进之后来到断桥处触发剧情，使用飞翔技能跳过去。继续前进会遇到**ヘルスケルトン**，战斗结束后先往右边走，在高台处攻击机关打开遇到**ヘルスケルトン**房间里的大门，继续前进之后在一个宽阔处会遇到**ヘルスケルトン**和 2 只**ルビ－バグ**。进入尽头的大门后来到最深处，能够使用传送机能，进入最深处触发 BOSS 战。

BOSS ドレッドゴーレム

弱点风属性，主要攻击手段有镭射光线、挥手和回旋攻击三种。攻击后的硬直比较大，除了周身范围的回旋攻击需要注意一下之外基本没什么难点。

4月28日

日常探索

剧情后前往杜宫商店街的锻冶金物《俱々乐屋》和**マユ**对话，之后能够进行宝玉的合成、防具的购买和魂器的强化，出门之后能够挑战之前通关过的异界迷宫了。

在杜宫商店街和**マイ**对话，然后去站前广场车站前和**スタ－カメラ**与**レンガ**小路与 NPC 对话，全部对话完后触发剧情，选择“驿前广场→商店街→**レンガ**小路”。最后前往杜宫记念公园与千秋对话，剧情后空入队。



异界“月下の庭园”

进入迷宫后首先记得给空更换装备，出击之后开启支援队友系统，按下十字键→键可以把支援人员切换成操作角色。继续往前走开启“X 驱动”的教学。教学结束后先往右走打开机关再继续前进，继续前进至尽头打开机关，返回中间的大门前往“**月下の庭园②**”。在石柱前触发剧情，能够使用刚击技能，进去打开机关，前进至尽头打开机关后可以从左边抄近路回到之前路过的房间，干掉尽头的小 BOSS 就能去最深处开始 BOSS 战。

BOSS グレアファントム

BOSS 本身无弱点属性，它的核弱点是风属性。它抬起右手时会发射冲击波，抬起左手时会发射黑色的追踪攻击，当两只手交错的时候会发射周身范围的冲击波，可以用二段跳回避，靠近 BOSS 进行攻击时它还会潜入地下，当它回到地面时周身会出现小范围的冲击波。当 BOSS 倒地时会出现核心，趁着空挡利用空的刚击来进行攻击。

第3话

神様のいうとおり

5月7日

日常探索

可触发的缘事件	空、永远、吾郎（在本校舍2F和永远对话之后就会出现）、纯、璃音

走出校门触发剧情，之后开始委托“异界サ－チの协力要请”。

前往站前广场，左上角会出现一个数值，寻找数值达到 100% 的地方，然后按 L 键就能找到异界门，调查门开始进行迷宫探索。

异界“翠の小迷宫”

迷宫的整体构造还算是比较简单，和之前一样打开机关开门就行了，中央的十字路口往西边前进之后可以来到上层，干掉平台上的敌人后到南边打开开关。在终点与オ－ク G 进行战斗，小 BOSS 级别的强度，弱点火，难度不大。

日常探索

从迷宫里出来后前往蓬莱町的カフエバ－《N》打工，打工后获得 4000 日元。

5月8日

日常探索



剧情时选择“开发者について”。按照地图标示的位置去本校舍 2F、第二校舍和クラブハウス进行调查，剧情后前往本校舍 3F 的学生会室。最后去杜宫记念公园的タワ－マンション，剧情后今天的探索结束。

5月9日

日常探索



剧情选择“レンガ小路”，佑骑成为同行者，前往レンガ小路的ギャラリ－《クレイドル》，进入异界迷宫。

异界“妖精の回廊”

整体不算很难，中途有三个房间需要击破所有敌人后才能前进，前进至尽头就能去到最深处。高难度的话也许会陷入持久战，建议整顿好物品。

BOSS ヘイズフェアリ－

BOSS 弱点刚击，会召唤其他的怪异出来，要注意提防是碰到周围的水会掉 HP，所以尽量在中央战斗。基本的攻击方式为一边回旋一边突进、蓄力后放出三个龙卷风。在后期它还会进行回复，回复时会出现硬直，趁着这空隙不断进行攻击。

日常探索

剧情后佑骑入队，需要前往七星モ－ル，进入七星モ－ル之后就没法出来，所以建议先在市内好好进行补给。进入七星モ－ル 2F 的サ－バ－ル－ム触发剧情，进入异界。

异界“第弐灵子结界”

洸和佑骑为固定队员，剩下一人在明日香和空之间按照自己的操作喜好自由选择。第一层的岔路不多，在东南、西南和西北的角落各有一个机关。第二层会出现电气路障，使用二段跳可以越过去，在东南角有机关，之后就能进入最深处。

BOSS アストラルウィドウ

无弱点属性。BOSS 的攻击方式有前方攻击。当周围的柱子全都连接起来的时候攻击力会上升，这时候只需要攻击柱子就能够解除连接。当连接数达到 4 以上时会降下黄色液体，当连接数为 6 时会发射镭射光。



第4话

BLAZE－焔の追忆－

5月21日

日常探索

可触发的缘事件	明日香、栞、辽太、佑骑、美月（完成了委托“运动靴のモニタ－募集”后出现）

走出校门触发剧情。在杜宫商店街能探测到异界“追忆の遗迹”。前往レンガ小路的ブティック《ノマド》开始打工，拿到 4000 日元。

5月22日

日常探索



剧情后选择和空或者佑骑组队收集情报，之后调查的流程里无法更换成其他队员。

到レンガ小路的アンティーク《ルクルト》和ギャラリー《クレイドル》调查询问之后走出门触发剧情，之后去蓬莱町，和タクマ对话之后前往ゲームセンター调查，进入附近的小路触发剧情。在ダンスクラブ，和ギャル或者若者对话选择"アキヒロの活躍を聞く"，和从业员对话选择"相槌をうって先を促す"，和不良对话选择"ハッタリをかます"。出门后前往异界迷宫，并与另一方的队伍汇合。

异界"堕龙の洞窟"

洸为固定成员。这里的迷宫不是很难，只有一层。周围的石门可以用刚击打破，往前走一段路后会出现诅咒沼泽，利用跳跃可以跳过去，如果踩到诅咒沼泽的话除了会掉HP之外还会陷入移动速度和跳跃力降低的"过重"状态，善用二段跳和角色切换来度过这一地段。在终点附近的沼泽东部有机关，打开机关就能打开前往最深处的门。

BOSS ブレードレックス

弱点风属性。BOSS的攻击方式有前冲、跳跃下砸（周身小范围）、甩尾（周身大范围），建议用空来做主力输出。





5月23日

日常探索

在蓬莱町的鹰羽商事前触发剧情，然后与タカハシ巡查长和シゲさん对话，前往ダンスクラブ《ジェミニ》调查里面的包厢，出来后触发剧情，从大地图前往ガード下，然后去废工场，建议提前准备一些治疗中毒状态的回复品。



异界"苍醒めた废墟"

进入迷宫时候志绪入队，洸的M核心能够更换了。固定队员是洸和志绪。迷宫共有三层，第一层需要绕一大段路去打开机关，第二层有三个机关，分别在第一个岔路口的和第二个岔路口，第三层也需要打开两个机关，顺着路走就能找到。前进至最深处触发BOSS战。

BOSS ダークデルフィニウム

BOSS本身无弱点属性，头部弱点火属性。优先解决左右的杂兵，这里的杂兵是会定时刷出来的，建议优先解决。等BOSS用头来撞之后的或者倒地的时候用志绪或洸来攻击头部。BOSS的攻击方式有用触手敲击、用头撞、用触手攻击（可以跳起来躲过）以及喷毒。

第5话

迷雾の果てに

6月3日

日常探索

可触发的缘事件	空、永远、吾郎、志绪、纯、璃音

走出校门时触发剧情。在七星モール2F能探测到异界"水镜の庭园"。前往アクロスタワー与前台对话，然后在电梯附近开始进行打工，剧情后拿到5000日元。



6月4日

日常探索



分别前往驿前广场和七星モール2F进行调查，进入アクロスタワー触发剧情之后前往展望台，切换地区后前往杜宫商店街，进入异界迷宫。

异界"雾魔の僧院"

固定队员是洸，明日香离队。攻击机关能让浮板移动，从右边的门进入，前往尽头能看到第二个机关，打开后可以抄近路到第一个机关的房间，然后从中间的路口进去，往前走又有一个分叉口，往右走能找到第三个机关，继续前进就能到达最深处。

BOSS マリスクロウ

BOSS的弱点是影，不过因为我方没有影属性的成员和M核心所以建议以X驱动作为主输出。BOSS的攻击大多为正前方长距离攻击，使用左右躲避能够躲过，BOSS敲地板时记得后退。



6月5日

日常探索



剧情后美月入队。先在各地收集情报，在商店街的锻冶金物《俱々乐屋》找**マユ**，在荞麦处《玄》找**タカヒロ**，去九重神社找**ヨウイチ**，最后去驿前广场的**オリオン**书房找**カズキ**。

前往**レンガ**小路，分别去**カフェ**《壹七珈琲店》和**アンティ－ク**《**ルクルト**》找**ヤマオカ**和**ユキノ**，出门后触发剧情，进入异界迷宫。

异界“绯の小迷宫”

队伍只有洸和美月两人。在途中会有一段瘴气地带，利用美月的刚击可以张开结界过去。在地图西南和上层中部各有一个机关，打开之后可以前往最深处。

BOSS アビスハウンド



弱点属性为影，推荐使用美月来战斗。攻击方式为正面发射的炎弹、飞越撞击和头冲。基本都是正前方的攻击所以绕到侧面或者使用射击技能来战斗比较妥当。

日常探索

剧情后前往杜宫记念公园的杂木林，进入下一个异界迷宫。建议先提前进行补给，因为之后会连续进入两个异界迷宫。

异界“鸟笼の回廊”

与其他队友汇合，固定队员为洸。迷宫分为2层，第一层左右两边各有一个机关，第二层基本是一本道，机关的开启需要同时攻击开关，用刚击的攻击范围较大的洸或志绪来打开开关。

BOSS カオスレイヴン

没有弱点属性。攻击方式有追尾弹（4发）、正前方范围的旋风、周身范围的下砸攻击和正前方的啄人攻击。由于BOSS的动作比较灵活所以建议以射击技能作为主攻。



异界“魔女の荆城”

明日香归队，固定队员洸和明日香。迷宫共有3层，每一层出口都会有中间点来触发剧情。

第一层需要打开开关前进，第一个开关问题不大，在出口前的封锁需要打开四个开关才能前进，每打开一个开关都会出现敌人。

第二层也是一样，不过第二层打开开关之后身后会出现追击的剑山，需要冲刺来躲过。本层共有3个开关。

第三层需要注意的是摆动的刀与岩浆，中间有两个大房间里的落脚点是会落入岩浆里的，跳跃时动作要快。

BOSS 迷雾ノ魔女

本身没有弱点属性，在发射无数黑刀、投掷蔷薇炸弹、爆发蓝色气场和爆发红色气场时会出现灵属性弱点。BOSS偶尔会分成2、3个分身，不过分身的HP较低，建议在分身被召唤出来时马上解决掉。善用空中回避和飞翔技能来躲避攻击是本战的要点。



幕间

夏の前日

6月13日

日常探索

可触发的缘事件	明日香、志绪、美月、空、佑骑、璃音



从参道前往祠堂，剧情后调查地面的闪光点能拿到1块缘之碎片，下山后触发剧情。看完缘事件后从**ロビ一**前往2楼触发剧情。

在**ロビ一**和吾郎、永远两边人对话之后大地图上就会出现主线标示，和同伴们对话后从中庭去泡温泉，剧情后前往祠堂，出现异界迷宫。

异界“千古の灵域”

固定队员为洸。迷宫共有两层。

第一层需要利用传送点来移动，从入口处走到尽头后传送到西北位置，从下方的传送点来到东南位置，直走到尽头传送到西南位置，之后顺着路走就能来到出口附近，打开机关后就能进入下一层。

第二层只要从左右两边打开开关就行了。

BOSS 五尾ノ灵兽

BOSS的弱点属性会随时变化，按照灵→焰→风→钢→影的顺序来变化。需要注意的攻击是飞越下砸和狐火，下砸的攻击范围比较大，而狐火会出现在BOSS周围，碰到的话就会掉HP。BOSS掉血后会吃周围的植物回血，可以趁机上去揍它。



剧情之后冲击点数上限变为2，全部攒满的话可连续发动X冲击。全队友的M核心都能够进行更换了。

第6话

翼、翻るとき

6月25日

日常探索



固定队员是洸和佑骑，然后从剩下的成员里选一个同伴。前往七星**モール** 2F 和**ワカナ**对话后进入异界迷宫。

异界“奏刻の遗迹”

和以前一样，基本就是打开开关然后前进的节奏。中途会出现张开防护壁的兽人，利用刚击可以破坏防护壁。在尽头附近会有移动地板，使用二段跳、可以跳上去，如果不小心落下沼泽的话会掉 HP+ 陷入过重状态。

BOSS レゾナンスゴーレム



没有弱点属性。基本上就是杂兵格雷姆的强化版，利用美月或明日香的射击技能来打很快就能干掉。

6月26日

日常探索

可触发的缘事件	美月、佑骑、空、志绪、吾郎、栞、辽太

开头获得新服装，走出学校触发剧情。在**アクロスタワー**的展望台《**スカイラウンジ**》能探测到异界“天空の回廊”。剧情后去驿前广场的**スターカメラ**与**アカネ**对话选择“**アスカたちを呼んで异界を攻略する**”，之后再选一个同伴。



异界“黄昏の僧院”

在这个迷宫里会有出现一段时间后消失的浮板，需要利用二段跳来前进。机关有两个，其中第二个是限时的，把握好浮板出现的时机是关键。



BOSS アークフェアリー

BOSS 无弱点属性。首先干掉周围的杂兵，然后再对付 BOSS。BOSS 就会三种行动，一种回复和两种正面攻击，绕到侧面或者使用射击攻击来对付会比较方便。



日常探索

完成迷宫探索后前往**レンガ**小路的**アンティーク**《**ルクルト**》和**ユキノ**对话开始打工，获得 4000 日元。剧情时选择“废工场”，然后从大地图前往废工场。

6月27日

日常探索

剧情后选择两个同行角色，前往**アクロスタワー**和前台对话，然后去蓬莱町的**カラオケボックス**《J–STAND》，进入 107 室触发剧情后进入异界迷宫。

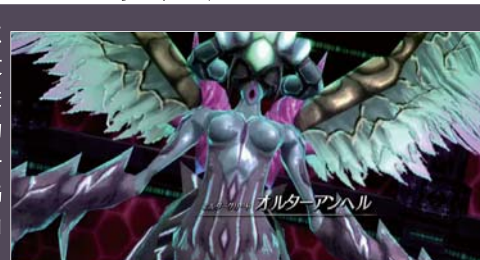
异界“第四灵子结界”

固定队员是洸。迷宫里会出现电流，如果碰到电流的话就会陷入麻痹状态。

在第一层尽头需要按颜色顺序启动装置，按照黄、深蓝、浅蓝、橘的颜色攻击机关。

第二层的中部也有按颜色启动的装置，颜色为深蓝、黄、红、浅蓝、橘、紫。

BOSS オルターアンヘル



BOSS 无弱点属性。BOSS 的攻击方式有正面突进攻击、施放绿色的气场后的范围攻击以及施放蓝色气场后的正面五个方向短距离直线攻击。比较难缠的是 BOSS 会使用瞬移，所以建议使用美月或者明日香这类远距离攻击比较方便的角色。

异界“翼神の神殿”

迷宫共有三层，固定队友为光。

第一层往前走一段路就会来到发射镭射光的走廊，被击中的话会陷入麻痹状态。本层没有机关。在终点触发剧情，璃音入队，队伍重新编组，固定队员为洸和璃音。

第二层首先要去左右两边打开门，在出口尽头需要把机关改变方向，让光射到门上，之后就能前进了。

第三层要从右边前进，有两扇需要光照才能打开的门。在尽头有打开通往最深处大门的机关。

璃音加入队伍。

BOSS 绝架の炽天使（セラフィム=アウラ）



BOSS 无弱点属性。这个BOSS的攻击方式比较多，需要注意攻击的是被鸟笼困住时攻击鸟笼就能消除鸟笼，地上有陷阱的时候去攻击陷阱，陷阱就会消失。HP 减半时会召唤出两个杂兵，建议优先解决掉杂兵。

BOSS E=セルシウス



弱点冰属性。BOSS的一般攻击威胁性不大，不过它会使用全屏范围的攻击并附加冻结状态，事先没有准备好抗冻结的饰品或者解除冻结的回复品会比较难打。

第7话

虚空震（ホロウ・クエイク）

7月6日

日常探索

游泳课上开始游泳小游戏，看准时机按 L 键和 R 键即可。放学时间后固定队员为志绪，然后再选一个队友。前往杜宫商店街的**ヤナギスポーツ**，剧情里选择“店内で**カマイタチ**が起きた”，然后前往蓬莱町，触发剧情后进入异界迷宫。

异界“灼焰の洞窟”

迷宫里会出现滚落的岩石，躲在坡的左右两旁之后趁着空隙前进，在东北处有通往最深处的机关。

BOSS E=クリムゾン

弱点灵属性。攻击方式为砸下熔岩石后升起三根火柱、发射追尾攻击、前方范围的火焰喷射以及蓄力的全屏攻击。全屏攻击可以在BOSS蓄力时不断输出伤害来打断。



7月7日

日常探索

可触发的缘事件	璃音、志绪、佑骑、空、明日香、美月、永远、纯

需要注意的是，本话的缘事件会影响到决战前夜的特别事件以及对应角色的缘事件奖杯，在一周目由于缘之碎片不充足，所以只能选平时选过几次缘事件的角色来触发事件。

在本校舍 3F 能探测到异界“金暗**なる**废墟”，建议多准备些抗冻结状态的饰品。看完缘事件后前往杜宫记念公园的停船处开始打工，获得 3000 日元。

在周围和NPC对话调查事件。剧情里选择“池**の**周边**の**一地点から冻**つた**”、“**お婆さんがいた**‘池の北侧’”，去到公园北端后进入异界迷宫。

异界“冰树の庭园”

地图不算很大，需要注意的就是小心冰面上的战斗，因为踩在冰面上会比较滑。

7月8日

日常探索



洸和璃音为固定队员，之后再选一个同伴。到蓬莱町到吾郎的房间进行，调查架子和床头柜触发剧情，选择“‘距离**は**一定’という记述”、“地图**に**记**された**チェックマーク”，选择中间的驿前广场。全员汇合后前往驿前广场，从旁边的楼梯下去绕到另一边后进入异界迷宫。

异界“钢血の炼狱”

固定队员为洸。迷宫共有两层。第一层是基本的打机关开门，要小心血池，踩在上面会掉血。

进入第二层时触发剧情。顺着路走到一个血池大厅，从左边的入口上去打开开关，然后下楼从右边的入口上去可以前往最深处。

BOSS ヨルムンガルド

BOSS 无弱点属性。会潜入地底这点比较棘手，在从地上伸出头时就是攻击的时候，推荐使用远距离攻击。



异界“虚神の要塞”

固定队员为洸和吾郎。迷宫分为甲乙两个部分，我方人员也分成两队行动，每个部分各两层。

甲①是简单的打开关开门，需要注意的是周围的电流，碰到后会陷入麻痹状态。

乙①和甲①差不多，电流地板利用二段跳跳过去即可。

甲②也是一样，打开走廊的游戏机型机关，只要门开了就前进，这样就不会弄错路。在中途的上升过程中会出现一批敌人，需要稍微注意一下。

乙②和甲②差不多，在中途的上升过程时会出现敌人。

两边通关后队伍在最深处汇合。

BOSS 夕暗ノ落し子（ブリード・オブ・ダスク）



BOSS 的属性比较多变一开始的外壳是弱点钢属性，破坏外壳后会根据体表的颜色改变弱点属性。善用 X 驱动是本战的要点。

最终话

そして、夜は明ける

7月8日

日常探索

走出九重神社触发剧情，前往杜宫商店街有强制战斗，然后分别在**レンガ**小路和杜宫记念公园各有一场战斗，战后前往异界迷宫。

异界“《冥》の柱”

出战人员暂时只有洸和明日香。

第一层基本是打开开关开门的路线，全程几乎都是在冰面上，除此之外还要小心冰柱，在最后一段路需要用二段跳＋飞翔技能冲刺。在第一层终点空和佑骑归队，进入强制战，对手是序盘的两个 BOSS，难度不大。

第二层也是一样的冰面地板，在中央打开两个开关，然后绕到上层，利用二段跳＋冲刺在平台上移动，到尽头就是最深处了。

BOSS グルア=ガロン

BOSS 无弱点属性。在躲避攻击的时候注意一下周围的冰刺，尽量别靠 BOSS 太近，推荐操作角色是明日香或者佑骑，这两人的射击技能比较好用。





日常探索

前往杜宫学园触发剧情，然后前往驿前广场有一场强制战斗，往西边方向走进入异界迷宫。

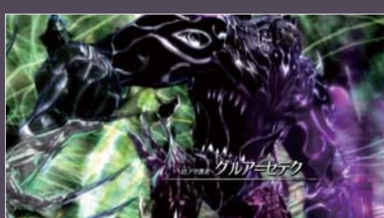
异界“《却》の柱”

第一层的攻略要点是乘着气流向上移动。在入口不远处有一个机关，在东北和西北的房间各有一个机关，全部打开后往前走触发剧情，璃音与美月归队，然后重新编队进行强制战。

第二层也是需要乘着气流往上走，中途遇到挡路的路障就用刚击打碎。

BOSS グルア=セデク

BOSS 无弱点属性。优先干掉周围的杂兵。BOSS 的攻击模式基本是前一个迷宫 BOSS 的强化版，需要注意的是碰到周围的强风会掉 HP，建议利用利因或美月配合 X 驱动进行远距离战斗。



日常探索

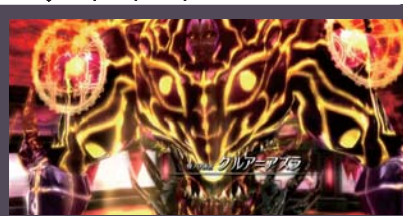
前往蓬莱町，然后去驿前广场的**オリオン**书房和**ケンイチ**对话，再次前往蓬莱町会触发战斗，往地图标示的地点前进就会进入异界迷宫。

异界“《炼》の柱”

第一层和第二层基本就是启动开关开门的形式，在中途会与志绪和吾郎汇合，重新编组队伍后会进入强制战，战后吾郎的 M 核心能够进行更换了。第二层一开始的封闭房间需要跳上柱子后来飞到高层打开开关才能前进。

BOSS グルア=アズラ

BOSS 无弱点属性。老样子，优先解决杂兵，攻击模式是“グルア＝セデク”的强化版，老样子，让志绪或美月作为主输出，采取远距离战。



日常探索

在晚上能够触发重要的绊事件，只要是在第 6 话与第 7 话的缘事件里拿到了**メッセ－ジカ－ド**的角色就能够触发事件，事件结束后会获得对应角色的奖杯。结束后前往讲堂休息。

7月9日

日常探索

剧情后选择队员。前往住宅街，进入仓敷**の**家，再进入时坂**の**家触发剧情。处理完事情后进入异界迷宫。

异界“灾厄の匣《パンドラ》”



这个迷宫要分成 ABCD 四个小组来进行攻略，洸固定在 D 组。

A 组去匣・狭间**の**道，往左边来到尽头打开机关，然后返回最开始的岔路往右走打开机关，再返回去往直前被封住的路前进，往下方一直走来到出口处，干掉小 BOSS 后切换到其他组。

B 组去匣・境界**の**道，往左走，在第二个岔路右边打开机关，顺着路走来到右下又会看到一个开关，回到最初的分叉口移动到下一个地区。之后就沿着路打开机关一直来到尽头干掉小 BOSS，进入深处后切换到 C 组。

C 组去匣・幽世**の**道，一开始往右边走，切换区域后直走触发战斗，战斗完毕路障就会降下来，打开机关后回到最初的岔路，往左边的入口走，流程和刚才一样，最后回到岔路口，往下放前进至尽头干掉小 BOSS。

D 组去匣・轮回**の**道，在岔路口往右拐，使用二段跳＋冲刺前往对面，不慎掉下去的话也没事，顺势把下面北部的机关给打开。跳到对面后往左边走打开机关，然后稍微往下走可以看到左边的浮台，跳到对面打开机关，在最底层会出现新的传送点。从传送点一直走，在尽头会遇到小 BOSS。



四个小组在匣・最终回廊集合，剧情后重新组队。顺着路走到尽头打开开关，

来到左上尽头打倒敌人之后右边的门打开。来到尽头的 T 字路口，干掉敌人后往左边走到尽头打开机关，往左下方向进入下一区域，顺路走至尽头开始最终战。建议把平时用的最顺手的三个角色放入队伍的最后。

BOSS 冥禍ノ神兽



BOSS 的弱点属性会变化，当它的 HP 减少时会放出牢笼把各角色关起来，当前操作角色就会被迫退场，然后换下一个角色上场，反反复复最后会剩下三人，这时候它就不会再使用牢笼了。

BOSS 冥キ禍ノ神姫

BOSS 无弱点属性。用最后剩下的三人来进行战斗。当 HP 减至一半以下时周围就会出现四个装置，此时攻击无效，必须把装置全都破坏了才行，在濒死的时候还会用一次，同时濒死时突进次数也会变多。



真结局的进入方法

一周目通关时默认是普通结局，在洸的“智勇仁”等级合计达到 8 以上的前提下，读取通关存档选择“エピロ－グ冒头から再开する”，然后在剧情里选择“エピロ－グ”就能开启真结局的章节“Epilogue 想い、紡がれた明日へ”。

通关后的继承要素

游戏通关后能够拿到 10 点继承点数（引继ぎポイント），而全部买完继承项目需要 20 点，也就是两周目后。

进行下一周目时会有以下变化：各话追加新迷宫、DLC 打开情况重置，除此之外各类技能、X 驱动、X 冲击和 M 核心更换功能在游戏的一开始就能够使用了。

继承项目名称	所需继承点数	继承内容
LV（キャラクタ–LV）	2	继承同伴们的等级
グリッドLV	1	继承魂器的技能等级与宝玉等级
ソウルLV	1	继承魂LV
圆・ジエム・メダル	2	继承金钱、ジエム和游戏币
アイテム	2	继承各项道具（包括道具、装备、M核心、宝玉等等），一部分剧情道具不在其中
书籍アイテム・各种情报	1	继承所有书籍和NiAR的书籍情报、朋友情报和料理情报
NiAR・バトルペ–ジ（勇）	1	继承NiAR的战斗情报，包括各迷宫的情报、评价等级以及“勇”点数
“汤着”所持	2	在持有“温泉装”的状态下开始游戏
“スク–ル水着”所持	2	在持有“学校泳装”、“吾郎的竞技泳装”的情况下开始游戏
“その他衣装”所持	2	在持有各种其他服装的情况下开始游戏
缘のカケラMAX	2	在进入自由活动时间时的缘之碎片上限为最大（通关自由攻略的异界迷宫后可获得的缘之碎片不算在内）
20万圆入手	2	在拥有20万日元的情况下开始游戏
インフィニティモ–ド	0	在所有敌人的等级+50的情况下开始游戏

奖杯

名称	属性	说明
传说のX.R.C	白金	获得除该奖杯之外的所有奖杯
SSSランカ–	金	所有迷宫的评价都达到S级，包括2周目追加的迷宫。
智勇仁の极意	银	洸的“智・勇・仁”全达到最高等级。
バトルマスタ–	银	NiAR的战斗情报全收集完毕。
レシピマスタ–	银	NiAR的料理情报全部收集完毕。
フレンドマスタ–	银	NiAR的朋友情报全部收集完毕。
ブックマニア	银	NiAR的书籍情报全部收集完毕。
トレジャ–ハンタ–	银	打开了所有的宝箱。
Mコアコレクタ–	银	收集到了所有的M核心。
恶梦を越えし者	银	以NightMare难度通关游戏。
无限の霸者	银	以无限模式通关游戏。
ぶっきらぼうなお人好し	铜	完成所有的委托。
稼ぎすぎたお小遣い	铜	所持金钱达到50万以上。
幸运の予感	铜	在九重神社购买おみくじ并抽到“大吉”。
百伐の斗士	铜	击破100个敌人。
千倒の志士	铜	击破1000个敌人。
至境の勇士	铜	击破2000个敌人。
Xドライブマスタ–	铜	发动了100次X驱动。
Xストライクマスタ–	铜	发动了100次X冲击。
Sチェインマスタ–	铜	发动了50次冲击连携。
エレメントキラ–	铜	发动了500次元素杀敌。
フェイタルキラ–	铜	发动了500次致命一击。
チェインキラ–	铜	发动了100次连续杀敌。
エアリアルキラ–	铜	发动了100次空中杀敌。
グランドスラッシャ–	铜	最高伤害达到5000。
コンボマスタ–	铜	达成200连击。
ランニングマスタ–	铜	累积移动距离达到10000米。
ノ–ダメ–ジ	铜	在任意一个迷宫拿到无伤奖励。
ファストタイム	铜	在任意一个迷宫拿到快速通关奖励。
Sランカ–	铜	在任意一个迷宫取得S评价。
アスカとの缘	铜	在第7话触发与明日香的缘事件之后，在最终话决战前夜时去找明日香。
ソラとの缘	铜	在第7话触发与空的缘事件之后，在最终话决战前夜时去找空。
ユウキとの缘	铜	在第7话触发与佑骑的缘事件之后，在最终话决战前夜时去找佑骑。
シオとの缘	铜	在第7话触发与志绪的缘事件之后，在最终话决战前夜时去找志绪。
ミツキとの缘	铜	在第7话触发与美月的缘事件之后，在最终话决战前夜时去找美月。
リオンとの缘	铜	在第7话触发与璃音的缘事件之后，在最终话决战前夜时去找璃音。
シオリとの缘	铜	在第6话触发与栞的缘事件之后，在最终话决战前夜时去2B教室调查桌子。
リョウタとの缘	铜	在第6话触发与辽太的缘事件之后，在最终话决战前夜时去找辽太。
ジュンとの缘	铜	在第7话触发与纯的缘事件之后，在最终话决战前夜时去找纯。
トワとの缘	铜	在第7话触发与永远的缘事件之后，在最终话决战前夜时去找永远。
ゴロウとの缘	铜	在第6话触发与吾郎的缘事件之后，在最终话决战前夜时去找吾郎。
引き裂かれた日常	铜	剧情奖杯。
异界化（イクリプス）	铜	剧情奖杯。
怪异（グリ–ド）	铜	剧情奖杯。
神样のいうとおり	铜	剧情奖杯。
BLAZE—焰の追忆—	铜	剧情奖杯。
迷雾の果てに	铜	剧情奖杯。
夏の前日	铜	剧情奖杯。
翼、翻るとき	铜	剧情奖杯。
虚空震（ホロウ・クエイク）	铜	剧情奖杯。
そして、夜は明ける	铜	剧情奖杯。
想い、紡がれた明日へ	金	剧情奖杯。



非队伍角色的缘事件奖杯

栞、辽太、纯和永远是非队伍角色，四人的**メッセ－ジカ－ド**解锁要求是在第 6 话或第 7 话之前至少触发过一次缘事件，然后在第 6 话或第 7 话的缘事件后就会收到**メッセ－ジカ－ド**，在最终章决战前夜和他们对话就能解锁奖杯。

达成200连击

在后期，璃音入队后让她去打一场 BOSS 战，全程使用射击技能，只要保证连击不断的话 200 连击只是小意思。



NBA 2K16

白金/全成就时间：50小时以上
当前游戏版本：1.01

尽管不少玩家都在抱怨，为什么每年都在修改新的键位。尽管斯派克·李操刀的生涯模式剧情拖沓无自由性。尽管初期还是会有各种各样的BUG。但不可否认《NBA 2K16》仍然是这个星球最好的篮球游戏。本作进化内容比比皆是，尤其网战部分的大幅优化，不仅对战流畅，新系统更是让每场比赛都对抗性十足，不能够作弊、没有绝对有利的打法，所以本作有了历代最平衡的竞技性。相信这些都会让一直无法登上职业联赛台面的2K系列获得新的飞跃。

文 华尔兹　编 筒子君　美编 小瑟

NBA 2K16	2K Games	体育
多机种 NBA 2K16		简体中文版
2015年9月29日	本地1~4人/在线2~10人	对应年龄：10岁以上
售价为PS3/PS4:465港币、X360/XOne：468港币		

进攻防守指南

进攻

基本操作

PS3	PS4	X360	XOne	作用
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	花式运球 / 突破投篮
×	×	A	A	传球、要球（无球时）
□	□	X	X	投篮、抢断（无球时）
△	△	Y	Y	高抛传球、篮板和封盖（无球时）
○	○	B	B	击地传球、掩护（无球时）
L1	L1	LB	LB	呼叫挡拆 / 战术、呼叫包夹（无球时）
L2	L2	LT	LT	背身动作、紧逼防守（无球时）
R1	R1	RB	RB	精确传球
R2	R2	RT	RT	加速
方向键↑	方向键↑	方向键↑	方向键↑	快捷战术 / 显示球员属性
方向键↓	方向键↓	方向键↓	方向键↓	更换替补
方向键←	方向键←	方向键←	方向键←	进攻倾向 / 防守阵型
方向键→	方向键→	方向键→	方向键→	强调进攻防守重点
触控板	SELECT	BACK	VIEW	呼叫暂停 / 手动犯规
START	OPTIONS	START	MENU	暂停菜单

《2K16》的操作又一次发生了变化，即使老玩家也要花不少时间重新适应。首先Y（△）键和B（○）键分别改为了高抛传球和击地传球两种方式，使得传球更加多样化。高抛传球适合制造策应，击地则较为快速稳定。背身动作改成了配合按下LT（L2）使用，LB（L1）键长按为呼叫挡拆短按则可以呼叫指定球员挡拆和打开战术板。空中接力则改成了连按两下Y（△）键。

基本进攻方面除了在操作上的变更外，本作秉承了现代篮球概念，防守反击的跑轰战术非常犀利，甚至强力到有点过分。所以玩家在阵地进攻打不开局面时还不如刻意从防守做起，之后打快速防守反击。

阵地进攻方面，顺下和内线进攻又变成了主力战术，灵活利用挡拆是进攻的关键部分。半场进攻按住LB(L2)发动挡拆后，大个队员的顺势切入战术在面对一对一防守时特别容易成功。此外内线球员对抗得分的几率又再次提高，原本鸡肋的篮下进攻重回主导，在背身后利用两个摇杆做出篮下投篮动作，可以增加得分成功率。

《2K16》中投篮则是大幅弱化，尤其中距离的稳定性几乎是历代最低，即使完全空位也仍有一定几率不进，彻底告别无脑乱扔。



©2015 2K Sports

防守

防守方面的操作与上一代差别不大，但是篮球的脱手几率大大增加，游戏中AI的补防让人头疼，如果不进行重点战术调整可能会让很多老手抓狂。

相信不少玩家在接触到游戏时都会感觉到盖帽变得空前强大。尤其追身帽的威力让主导的炮轰战术不得不有所顾虑。无论新老玩家，在外线防守方面都会遇到极大的考验。这里建议各位将辅助防守调到最大以便随时贴住对手，打过名人堂难度的玩家一定会深刻体会到电脑口香糖般的防守。

《2K16》中进攻球员面对双人包夹会强制进入持球状态，防守的一方如果能提前判断对方传球路线即可形成抄截，运用包夹是比较高级的防守方式，不过一旦把握不好便会给予对方空位。

防守战术方面与以往区别不大，其中一对一可以限制对手投篮，但面对内切往往无所适从。二三联防主要针对打内线的对手，但在外围会给予空挡。全场紧逼可以增加对方失误但有可能造成前场失位。总之针对对手不同的进攻采取不同的方式防守是每代需要掌握的方法。



生涯模式

生涯模式这次的变化比较“有趣”，邀请了好莱坞斯派克·李来进行指导游戏演出大幅度强化了模式剧情。如果说上一代玩家所经历的是一位落榜后崛起的球员励志人生，那么到了《2K16》中玩家要经历一段戏剧性十足的“大戏”。这种新的叙事方式对于体育游戏来说比较新鲜，时常让人感觉在看《GTA》的剧情，不过这种“大片化”却牺牲了自由度，作为生涯模式的主角，玩家在第二赛季前几乎没有可以自己进行选择的时刻，自由度远比剧情看上去低，你的命运已经被设定好，流程已经一本道化。

模式玩法

游戏中玩家最开始将面对高中阶段联赛，在比赛中玩家的表现并不会有直观的显示，打对手基本砍瓜切菜，比赛后也拿不到任何报酬，可以视作热身。值得一提的是游戏的制作人麦克·王也在里面客串了一名高中球员。

在这几场比赛过后玩家将面临选择大学联赛，会有名牌大学找你入校，也就是我们熟悉的NCAA联赛了。不少现役NBA明星都出自这些大学，玩家可以根据自己的喜好进行筛选，不过如何选择其实都对后期影响不大（笔者选择的是UCLA）。

NCAA部分只有四场决赛，这四场比赛的表现将挂钩玩家的选秀顺位，不过因为比赛时长有限，没有氪金直接游戏的话，想要挤掉状元几乎没有可能性。

在正式进入NBA后，第一赛季的8场常规赛和之后的季后赛会影响玩家下赛季的薪水，想要获得球队的高报价当然也要打出足够的数据来，不过由于是NBA比赛，难度自然比之前的大学联赛高不少，在能力不足的前提下，几分钟的上场时间内想要获得稳定数据几乎无从谈起，这点虽然表现的比较真实，但是配合游戏剧情就有点让人无语了。

最初进入NBA比赛后玩家一开始只是板凳球员，上场时间不多，一定要抓紧有限的机会表现，实在不行可以更改比赛时间。只要表现足够优秀就能短时间里挤掉队中一名球员成为首发主力，这是站稳NBA的第一步。玩家一定要努力发挥拿到顶薪，如此一来后期会拿到更多的金币来升级能力。另外在签订合同时，玩家可以和提出报价的球队进行谈判，从而提高薪金和球队地位。

到了最后玩家就要向着更高的目标努力，在常规赛中玩家应尽量表现并不断升级能力，向着进入全明星名单打拼。尤其是得分方面，如果能领跑联盟便有很高几率入选。同时高得分效率更有希望冲击常规赛MVP。这对玩家之后拿到顶薪，增加粉丝数量是非常有利的。

获得高评价的方法

首先要知道在游戏中比赛时间是可以进行更改的，出场时间越长玩家表现的机会越多，获得的评价也会更高，当然这样是以花时间作为代价的。这里笔者和大家分享下如何在默认的6分钟时间里拿到最好的评价。

2K系列一贯的原则就是高个球员有绝对优势，所以玩家在最开始的“造人”时，无论如何都尽量将球员的身高选最高，臂展选最长。有了这两个先天条件，在摘篮板的时候即便不会卡位，没有篮板能力一样容易抢到篮板增加评价。

之后的成长升级部分建议一开始补充弱项，比如选择的是中锋就尽量把速度还有持球力等增加，避免比赛中犯错误扣评价。运动能力中的几项在游戏中尤为重要，应该尽快升级。如果是外线球员，可以考虑升级远投或者突破的能力，是吸评价和拿分的主要手段。

具体比赛中，如果玩家使用控卫以外的位置，会发现AI队友经常在玩家跑好位置的时候不传球，即便伸手要也不给很是气人。这种情况应该多主动去挡拆，按住B（○）站在防守队友的球员旁边，队友便会主动使用你的挡拆从而增加评价。注意挡拆时不要移动站位，这样会吃到犯规。挡拆成功后队友切入时，玩家有一定几率形成空位内切，此时伸手要球即可完成顺下。即便队友不给也不要紧，只要他能投进，一样有挡拆帮助得分的评价。

冲抢篮板方面可以尽量争取，尤其是内线大个球员，如果之前设定的身高足够即便不升级篮板能力也有绝对优势，队友投篮后就想办法窜到篮下抢前场篮板。

得分方面，自己主动挡切制造空挡是一种方法，还有就是在按LT(L2)背打中转身的技能，观察对手身位后转身有很高几率摆脱对手，这招对付AI特别好用。由于跳投命中率进行了修改，生涯模式中推荐尽量以突破和打内线为主。不过在前期能力值不足的情况下，适当的选择绕防守后跳投也是不错的选择。



关于获得 VC

生涯模式中玩家升级的主要渠道便是通过 VC 金币。要想快速获得游戏中的 VC 增强能力，除了氪金购买外还可以运用一些小技巧获得。

在游戏的中后期，只要基本能力够强大就可以把难度改成名人堂，这样获得的 VC 点数就会有难度的倍数加成。能力值提升后，名人堂的难度其实差别不会太多，尽管对手防守像膏药，但基本的挡拆篮板等方法一样可以成功，只是对方全队的命中率极高，想赢比赛比较难。考虑到比起输赢翻倍的加成其实更加划算。

以上是正常获得高 VC 的方法，如果实在懒得自己打，有了工资以后也可以选择在比赛开始后选择模拟退出，这个方法可以只拿工资不打比赛，反复多次后能刷不少 VC。

另外别忘了下载本作的 APP——《MYNBA2K16》，这个软件可以每天刷 600~3000 的 VC，该软件中玩家需要抽取三个随机牌获得金币，如果三个牌一样则可以奖励翻倍，每天刷一点收效还是不错的。



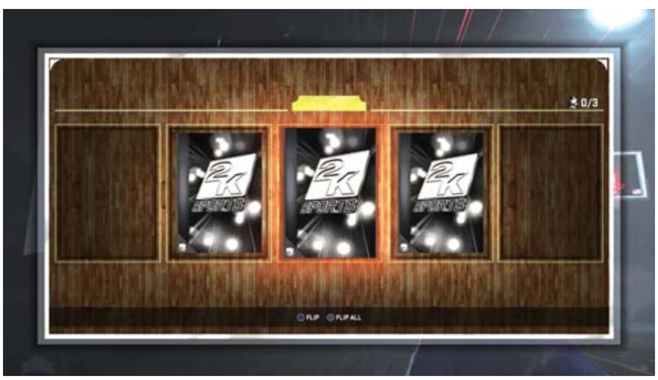
MY TEAM 模式解析

近几年 MY TEAM 模式受到了不少玩家的追捧，同时作为最具“吸金”能力的模式，也让 2K 厂乐开了花。本作的 MY TEAM 模式较前作变化不大，不过优化了细节后，模式内容倒也越发完善，考虑到第一次接触该模式的玩家，所以这里再将基本玩法介绍一下。

MYTEAM 模式基本玩法

在 MYTEAM 模式中核心概念便是各种各样的卡片，玩家队伍中包括球员、技能、教练、球衣等都是通过获得卡片来取得。起初玩家只能获得电脑随机分配的少量廉价卡片，之后会随着游戏的深入不断获得包括超级球星在内的新卡。

在 MY TEAM 模式中有专门的 MT 点数，玩家可以通过打各





种模式比赛获得。此外球员交易也可以获得数量可观的 MT 点数，不想要或者多余的球员千万别按照系统默认价处理了，放在市场出售的话利润会高的多。作为 2K 的主力盈利手段，MT 点数可以通过消费现实生活中的货币购买获得，也就是俗称的氪金，这样固然会丧失很多游戏乐趣，不过对于时间有限的玩家来说也是一种渠道，赶上游戏中各种打折以及双倍充值难免不动心。

MY TEAM 模式的基本流程推荐先打称霸赛（征服模式）获得一些不错的卡以及 MT，之后逐步强大后用自己的超强阵容挑战季后赛模式或者街头模式中的玩家。到后期则是以收集全部卡片为目标努力。

MY TEAM 中除了初期的三种铜、银、金等级卡外，后期官方会放出各种水晶宝石卡来更变一些球员的能力。还有特殊的强力钻石卡球员，同时别忘了后期有历史球员卡包都等着玩家来收集。

游戏中获得卡片的方式有许多种，通过购买卡包（套件）可以随机抽出多个卡片，截稿目前只有三个价位的卡包供选择，价格越高出好卡的机会越高。不过一切都是几率问题，铜卡也有可能出好球员，所以初期还是开铜包比较合算。官方会不定时推出各种限时卡包供玩家抽取，平时如果没时间自行刷取点数的话，就准备好银子吧。除了开包外，另外一个获得球员的方式便是交易市场（拍卖行）。玩家可以在搜寻拍卖上找到自己想要的球员，价格全是由网络上其他玩家根据卡片珍贵程度以及能力定的，价格起伏也比较大。交易市场的具体玩法会在后面提到。

管理球队



在该选项下玩家需要对 MY TEAM 模式下自己的队伍进行阵容安排，每一个位置都需要有非常合理的部署。MY TEAM 模式中每个球员是有合同概念的，玩家一旦进入比赛便会消耗球员的合同数量，比赛过程中即便玩家选择退出或者掉线合同也会算作消耗。球员合同到期便无法再上场比赛，需要用合同卡与其续约，合同卡分为 3 场、4 场、5 场三种，玩家在编辑球员中选择使用合约即可。模式中根据卡片的等级不同，球员的初始合同数量也不同。合同卡可以通过开套件卡包获得，称霸赛战帖挑战等模式中也能拿

到，也可以在市场上交易获得，不过考虑到道具价格并不推荐直接购买。开启黑市后还可以获得无限续约的钻石合同卡，不过卡片价格不菲。

球员还可以装备技能徽章，这些技能效果与 MC 生涯模式是一样的，配备好的技能卡可以让球员如鱼得水，不过一旦使用便无法卸下，徽章可以叠加三个等级，一定要将好的技能卡用在最强的球员身上。技能卡除了开卡包获得外，一样可以通过市场购买，一些厉害的技能卡（比如隔人扣篮、投篮抗干扰等）在市场上会有很高的价格。

此外新增加的球鞋卡类似前作的能力卡，可以在几场比赛中暂时增加某些能力，黑市开放后购买并装备钻石球鞋可以永久增加能力。

拍卖行

在拍卖场除了可以通过搜索购买获得自己想要的球员外，玩家也可以将多余或者不想要的球员挂在市场上进行贩卖。

首先要在卡片收藏中将想交易的球员发送到我的拍卖，之后到“我的拍卖”进行拍卖设定，拍卖时要定一个拍卖时间，最多 24 小时，时间结束后如果玩家的球员卡无人购买便会回到我的拍卖中。如果其他玩家给出了最低价格或以上的价位，时间结束时便会达成交易，价格以出价最高者结算。价格设定中设定“先发球员”的价格即为卡片的最低价格，拍卖时间结束后出价最高的玩家可以获得该卡片。下面一项“以现在价钱立即购买”则为一口价报价，给出这个价格的玩家将当即获得该卡片，先到先得。在将卡片提交到市场之前，建议先去市场搜索一下该球员的价格，一般挂的比市场低的价格可以快速卖掉，特别珍贵的卡给个中间价也能卖掉，如果高于市场价则相对比较难卖。卖掉卡后玩家需要去专门的结算画面（拍卖结果）结算，2K 系统会扣除一定的 MT 点数，以免玩家作弊。

购买卡片方面，本作的拍卖市场可以说是更加混乱，出各种价格的都有，玩家要以最少的价格获得好的球员需要下一番功夫。其中比较好的办法就是找即将拍卖结束价格还没有升上去的球员，在最后的时间购买便不会被抬高价格。根据系统默认，即将拍卖结束的卡片会排在前面，利用这一方法没准人品爆发就可以用最少的价钱获得好卡。玩家可以经常在搜索条件中搜索指定卡种，经常能在即将拍卖结束的卡中找到最低价的。另外本作中在查看收藏时可以直接选择在拍卖场搜索这名球员，非常方便。



战帖挑战赛

本作新增的战帖挑战赛相当于 MY TEAM 版的街头模式。玩家需要从 MY TEAM 模式卡片收藏阵容中选择 10 名球员开始比赛，与随机生成的队友卡片在线上与其他玩家对战。每场比赛结束后上一场的球员便无法使用，所以尽量选择自己最强的 10 张卡。该模式下有各种网络选手等着玩家，在赢得比赛后可以选择抽卡获得奖励。由于对手是网上的其他玩家，对玩家的打法以及设定的十名球员要求较高，建议放到后期来挑战。



挑战模式

挑战模式中部分比赛会对玩家的阵容做出一定的限制，比如要求球队综合实力只能在 80 以下，这使得玩家必须合理调配自己的阵容赢得比赛。挑战模式比赛非常多，有些是以奖励 MT 为主，也有不少奖励卡包。官方会不定期放出各种挑战来让玩家制霸。由于有队员阵容限制，同样建议玩家放到后期有足够多的卡后再来挑战。

称霸赛

称霸赛就是俗称的征服模式，是每作初期获得 MT 点数以及好球员卡的主要途径。每次打败一只队伍后会获得三个卡包，包括合同、技能、球鞋还有不错的球员卡，这些都是非常实用的奖励，尤其球员卡很有可能开出该队主力球员，从而完善玩家的阵容。

征服模式要取得所有卡包除了赢得比赛外，还需要获得 3 星评价，评价与玩家在比赛中取得的统计分数直接挂钩。该计分方式可以算作是玩家场上的表现，特定的动作可以额外加分，游戏中一些特定的动作可以额外获得高分，其中篮板、盖帽 6 分；助攻、背身 5 分；快速反击 4 分；三分球和扣篮 3 分；投篮和上篮 2 分；罚球 1 分。在结算时还会根据玩家的命中率等给出分数。要想获得高分需要一些技巧，否则就是比分上赢对方 20 多分也未必能拿到 3 星评价。

该模式中玩家将挑战 NBA 联盟中所有的球队，其中包括三场东部明星、西部明星以及综合全明星队伍。全部完成后解锁历史版的称霸赛模式，玩家将面对历史上的强队。另外本作还额外增加了挑战项目（比如该比赛中一名球员得到两次篮板、两次抢断），达成挑战后可以获得额外的 MT 点数。



三星高分获取方法



随着征服模式的深入，每场比赛要求获得的点数也会越来越多，到后期需要800分以上才能获得三星评价。

游戏中一些特定的动作可以额外获得高分，其中分数最多就是快攻得分，通常在一次反击中，玩家可以获得到助攻（5分）、上篮（2分）投篮（2分）或者扣篮（3分），以及反击（4分）的多重分数，如果再算上防守篮板（6分）的分数，一次反击可以获得17~18的分数。本作中快攻反击得分相对容易。尤其对手冲抢篮板时有很大的反攻机会。反击成功几率高、得分高，是玩家的不二选择。那么游戏中如何判定反击呢？在对方进攻不成功时（投篮失手或者被抢断）不停球的情况下发动反击，如果此时对方球员还没有完全回防便算是一次成功的反击快攻。所以反击不仅限于上篮或者扣篮，投篮或者篮下动作也算作反击范围，即使三分球只要对方没有落位一样算反击成功。（阵地战则可以灵活利用挡拆和背身投篮来刷分，具体打法后面会提到。）

阵容选择



首先在球员阵容方面，如果玩家预定了游戏或者购买了乔丹特别版，会获得乔丹在内的不少强力的球员，这样会让游戏变得更容易。没有预定和购买特殊版的玩家也不要担心，草根球员也有自己的玩法。玩家可以根据本文后面的球员推荐部分打造自己的阵容。

基本上，选择两个后卫的原则就是速度要快，这是发动本作特别厉害炮轰战术的必要条件。一但反击开始，双后卫冲前场的速度将决定快攻质量。控卫速度快、传球准能找到并精准传给切入的球员，得分后卫有一定的运球和上篮能力打快攻即可。小前锋理念基本相同，突破能力要强，这样可以充当反击中的最后部分。考虑到AI有可能更换联防，对小前锋的投篮也有一定要求。1、2、3号位对三分能力要求并不高，如果有外线远投可以增加进攻花样。大前和中锋上有两种玩法，一种是传统的大前做第二道防线，增强防守效率，阵地战时打挡拆有一定优势。另一种是一大四小的阵容，加强转换进攻的犀利性。中锋的位置最为重要，好的中锋可以决定比赛，应该有强大的防守能力以及篮板，由于本作加强了篮下进攻以及挡拆的至关重要性，因此中锋这两个数值也是玩家需要考虑的。重点的挡拆战术中，大个球员切入有一定几率被犯规，所以罚球数值也不能太低。

具体打法

征服模式下对手AI较高，尤其对于新手来说要花一番功夫，不过既然是AI就有迹可循。

实战部分最重要的是从防守做起，游戏中AI队友补防的选择往往让人头大，常常会放对手空位得分，这样就少了打反击快攻的机会，分数上不去自然也没法拿到3星评价。其实只要在重点战术中，将战术重点调整就会得到质变的防守效果。其中进攻方面调整成为“射手拉开空当”，“任意投篮”，“冲抢进攻篮板”。防守则为“限制外线投篮”，“以肉搏防守取胜”，“进行攻守转换”。更改完后进入比赛记得将“换人”还有“重点战术”改成手动。把辅助防守调最大，这样防守时可以更好的卡位。此外在“选项”中“比赛设定”将“上篮镜头剪辑”改成“从不”，否则会影响发底线球打反击的机会（镜头一切，对方已经落位了）。

比赛中防守战术推荐“全场紧逼包围”，这样有很大的机会迫使对手在混乱丢球，从而形成快攻反击机会。玩家尽量手动操控内线球员，这样后卫会对对方球员进行后场拦截，对手有一定几率长传前场失误被拦截抢断。不过这个战术的弊端会经常造成篮下漏人，玩家一定要及时控制大个球员追帽。其实即便对方进了也无关痛痒，因为这个战术可以大幅缩短AI对手的进攻时间，方便玩家获得更多进攻机会来拿到三星评价。

前面提到征服模式下打电脑主要靠反击，反击依靠的是球员的迅速跑位制造空挡。这里介绍一种方法可以针对电脑AI。在对方投篮出手时便开始控制球员偷下到对方篮筐，我方球员在抢到篮板后直接甩给前方跑动的球员便可完成快下。这招俗称“偷跑”，在网战中是一种被唾弃且不入流的打法，不过用来对付电脑AI还是很实用的。本作中快速发出底线球就会有很大机会形成快攻，玩家应在对方落位前，尽量抓住机会一条龙到篮下得分。

如果对方进球或者没办法打反击的情况下，阵地进攻中最为实用的就是挡拆战术。玩家控制球员按住L1（LB）即可呼叫大前或者中锋进行挡拆。之后控制球员向挡拆球员的方向顺势移动，如果对方接触挡拆球员便算挡拆成功，如果篮下没人可以顺势突破。挡拆的根本在于一旦成功对方便会乱阵脚，形成挡拆球员的空切，将球传出后即可顺下完成上篮或者暴扣，这是玩家阵地战的主要手段。挡切时注意要在挡拆球员落位后再发动，过早或者过晚都会错过最佳时机导致挡拆失败。熟练操作后面对AI的1对1防守成功率极高。除了利用挡拆切入外，对方使用联防的状态下也可以通过挡拆远投放冷箭，要根据对方的防守方式来采取不同的进攻挡拆策略。

档切战术虽强不过这并不意味着玩家可以全程无脑使用，电脑AI会根据玩家的打法进行调整，在对方使用联防时往往会将挡切战术无效化，传球很容易被拦截。因此每次呼叫挡拆时应观察对方的防守方式，如果集中在内线则利用挡拆后往外线分球，形成三分球的机会，几次后电脑AI自然会将防守扩大，再用挡切战术杀入内线得分。当玩家使用的阵容已经得心应手后，选择使用后场球员来挡拆外切也能有不错收效。

挡切战术对突破球员的要求比较高，发动战术时的控球以及传球能力都要高，针对联防还需要较强的远投和突破能力，初期玩家如果没有特别顺手的球员建





议可以去市场把掘金队的劳森买来，截稿目前劳森只卖 2000 多，速度、投篮等能力都让人觉得物超所值，让他早日入队可以大幅提高挡切战术的成功率。

内线肉搏也是阵地战中取分的好方法，在进入背打状态时，观察对手防守站位，按左摇杆配合加速键向对手防守弱侧突破或者转身，杀入篮下有很好的效果还能获得额外的靠打分数。靠打突破的方法同样适合突破能力强的小前锋，突入后一般篮下无人且成功率不低。到后期玩家如果有诺维斯基或者阿尔德里奇就更简单了，每个球都给他们助攻然后按一下 LT（L2）背身后投篮，由于他们投篮精准，用来背打刷分再合适不过。此外 2 次进攻也有额外的分数可以获得，所以在前面的重点战术中设置了拼抢前场篮板，如果队中球员的前场篮板强又够高的话，会有不错的收益。

按照以上方法，一场比赛拿到 1000 多分应该不难，如果仍不能达成分数这里有个 BUG 方法，在每次进攻中投篮前按 LT(L2)，这样玩家无论上篮还是扣篮，都会增加额外的 5 点分数加成，即使没有出现背篮动作一样可以获得额外的加成，可以和 RT（R2）加速键一起用。在反击中一样可以使用。这个 BUG 的原理应该是只要玩家在动作前按 LT（L2）便算作背身状态，熟练掌握后每场比赛可以多拿 100 多分。

季后赛模式



通过制霸赛打造了一套超强的阵容无用武之地怎么办？季后赛模式将等候玩家的挑战。该模式下将挑战网络中的其他 MY TEAM 模式玩家。季后赛之路分为多个种子等级阶段，初期种子会有卡片等级限制，比如只能用一个银卡带一堆铜卡等，到后期才能任意使用玩家的阵容。在该模式中玩家不仅要会使用强力球员，足够了解强力草根铜卡才能在该模式下立足。打种子赛必须达成一定胜利数量才能升级，如果无法达成则需要为保级做努力，如果失败过多会导致降级。与打电脑不同，网上的玩家各种层次的都有，有些玩家为了胜利更是无所不用，到后期种子基本上都是人人勒布朗、杜兰特的超强阵容，需要玩家熟练掌握网战的要点才能取胜，是考验玩家实力的主要渠道。

球员推荐

模式中的强力卡牌层出不穷，包括钻石詹姆斯等人在内的球员自然是玩家的首选，截稿目前个人心中最强阵容是控卫威斯特布鲁克、得分后卫库里、小前锋杜兰特、大前锋詹姆斯，中锋考神。不过这些球员抽中的几率低，点数购买又价格不菲。考虑到季后赛的卡牌等级限制以及初期玩家的资金有限，特意为大家推荐了几个好用的铜卡、银卡以及廉价的金卡球员。玩家可以参考将他们纳入旗下完成打造初期的队伍阵容。



强力铜卡球员推荐

速度型得分后卫：Malcolm Lee（自由球员）& Terry Rozier（凯尔特人）

Lee 的中投能力虽然惨得让人无法直视（58），不过他的扣篮（75）还有上篮（72）能力很强，加上超快的速度（87），在打挡拆和反击战术时非常好用。还有高达 90 的跳跃能力。

Rozier 有 81 的跳跃能力，84 的速度在突破防守方面也有不错的效果。他远投能力与 Malcolm Lee 正好互补，虽然只有 70 但胜在出手快，使用微波炉技能可以将远射能力大幅增加。

得分后卫：Pierre Jackson (76 人)

12 项技能可以增强其得分能力，其中包括投篮以及上篮在内的多种强力技能。Jackson 的远投在铜牌球员中绝对名列前茅。77 的抢断能力在铜牌球员中难得可贵。喜欢阵地进攻的玩家可以留意这名球员。

超级射手：James Jones (骑士)

有不少铜卡球员有 80 左右的中投能力，不过 James Jones 有不错的速度（73）以及各种强力技能（微波炉、无限射程、底角投篮），这些让其脱颖而出，成为铜卡球员中强力小前锋的不二之选。快攻三分球还是半场突放冷箭都有不错的执行力。

身体超强：Markel Brown (篮网) & Henry Walker (自由球员)

如果喜欢打快攻和快下切入攻击篮筐,那么篮网队的 Markel Brown(98 的弹跳以及 85 的运球扣篮）以及自由球员 Henry Walker（94 的弹跳、90 的运球扣篮）将是玩家不二选择，Brown 还有不错的带球能力以及速度让他可以较好的完成转换进攻，Walker 有 74 的三分球，玩家可以各取所需。





能力平衡：Pat Connaughton（开拓者）& Anthony Brown（湖人）

如果玩家希望进攻多样化，相信 Connaughton 和 Brown 可以满足你。这两位的移动、定位投篮均很强，不过需要注意，Connaughton 对三分球远射并不擅长，仅在在左侧角比较准。 这二位还有不错的速度以及运球扣篮能力，能远能近，能里能外。

强力四号位：Steve Novak（雷霆）& Hedo Turkoglu（自由球员）

Novak 有超快的出手速度以及多种强力的技能（微波炉、防冷却、无线射程、底角投篮），炮轰战术中其出色的投篮能力可以起到不错的作用。打档拆的时候也可以针对对方的联防远投。Hedo 有更好的三分能力，不过他本身无任何技能，出手速度也不如 Novak，建议让他当 Novak 的板凳球员。

进攻型大个球员：Justin Hamilton（自由球员）& Anthony Bennett（猛龙）

中锋速度方面，目前全游戏除了考神 DeMarcus Cousins（85）和霍华德 Dwight Howard（80）外就数 Hamilton 了 (78)。同时他有不错的身高和体重，要知道在 2K 里身高可是非常重要的。最重要的是 Hamilton 擅长打挡拆，还有高达 82 的罚球能力，玩家可以放心杀篮下。本作挡切战术为主要进攻手段，其作用不言而喻。

Bennett 在身高体重上不太占优，不过好在有不错的跳跃力以及扣篮能力（站定 80，运球扣篮 70）。同时还有各种进攻技能，无论空接还是内切效果都不错，还有较为稳定的中远距离（中投 72、三分 72），防守篮板强于进攻篮板。

防守型大个球员：Sim Bhullar（自由球员）和 Boban Marjanovic（马刺）

如果玩家单纯想稳固内线，保护篮板以及增强封盖能力，自由球员 Sim Bhullar 与 Boban Marjanovic 都是好的球员，二位身高体重有优势。Marjanovic 有各种背身技能，而 Bhullar 在防守方面的天赋可以封堵对手的进攻，是值得信赖的内线核心。

强力银卡球员推荐

优秀后卫：Jrue Holiday（鹈鹕）

Jrue 有移动三分，挡切中无论突破还是传球都有很好的执行力，外线投篮稳定。

快攻巨头：Dion Waiters（雷霆）Terrence Ross（猛龙）

雷霆的 Dion Waiters 不仅长得像詹姆斯，还有詹姆斯版的反击。上篮和扣篮均有不错的表现。Terrence Ross 不仅有超强突破扣篮能力，还有外线远投的技巧。

超级射手：Luke Babbitt（鹈鹕）Courtney Lee（灰熊）

尽管其他能力平庸，但 Luke Babbitt 有高达 92 的定位三分球配合微波炉的徽章，是稳定的外线得分点。并且这个家伙投篮热点范围遍布整个顶弧。

Courtney Lee 则是中远距离的翘楚，尤其中距离跳投移动定位分别是 92/94，可谓联防杀手。

徽章怪胎：JAMAL CRAWFORD(快船）

很难想象一个银卡球员自带 16 种技能，这也使得克劳福德在市场价格不菲。克劳福德实际使用上比上代弱了不少，不过好在精准的中投还有 16 种技能可以让他脱颖而出。

全面大前锋：Wilson Chandler（掘金）

Chandler 能力全面，攻防两端都不错，有强大的内线防守能力，并且擅长远投。可惜只有两个技能。

强力中锋：J. Noah（公牛）、Rudy Gobert（爵士）

诺阿的篮板还有挡拆顺下都很强，自带 13 个技能价格只要不到 2000。爵士的 Rudy Gobert 有非常好的防守能力，我曾经用他场均 10 个大帽。简直是盖帽机器。防守和攻击篮下也非常厉害，市场价格只有 2000 左右。

廉价金卡球员推荐

勇士总决赛 MVP 伊戈达拉最低我见过只要 1500，快攻速度快，扣篮突破强防守好。还有外线远投的能力，被球迷戏称为“穷人版詹姆斯”的伊戈达拉在游戏初期非常好用。

同样廉价的还有 AI 杰弗森，大概 3000 左右就能拿下，稳定的内线能力物超所值。

猛龙的德罗赞和洛瑞价格也只在 3000 左右，一个擅长突破，一个有速度和远投能力，配合多种技能有不错的效果。

此外德国战车诺维斯基作为内外线双能的强力刷分机器，在市场的价格也不算贵，可以考虑早日获取。

现实中罗斯已经彻底卸下当家包袱，游戏中的价格也是一落千丈，不过好在能力依然不错，尤其 94 的速度让他在快攻反击中尤为犀利。



符咒与黑市

MYTEAM 新加入了类似彩蛋的内容，那就是符咒，玩家在获得卡片后选择查看卡片。在按摇杆翻转的时候有一定几率会看到卡片上的符文，有些卡有有些卡没有随机出现，这样在第一次发现符咒时可以解锁一个成就。玩家在收集齐 5 个符咒后，输入符咒便可解开一个密码，成功后解锁成就、奖杯并会开启黑市。

黑市上有各种强力的卡片，包括钻石合同（无限续约，2 万 5 一个）以及钻石球鞋在内，极其珍贵，但是每个包价格几乎都是天价。黑市开启仅限 24 小时，有钱就往里面砸吧，记住钱够了再进黑市，以免浪费机会。



成就奖杯列表

名称	属性	点数	获得方法
应有尽有	白金	–	获得所有其他奖杯。
大三元	铜	15	在非模拟比赛中，任意一名球员取得三双表现。
三分雨	铜	15	在非模拟比赛中，全队投中 15 个三分球。
压哨绝杀	铜	15	比赛最后时刻投入致胜压哨球。
炮轰战术	铜	15	非模拟比赛中投入快攻三分球。
不可碰触	铜	15	非模拟比赛中使用金州勇士的 Klay Thompson 在单节得到 37 分。
熟能生巧	铜	15	一场比赛中完美出手 7 次。
第一桶金	铜	15	网络对战模式中获得一个 Call–Up。
尽善尽美	金	65	赢得网络对战中史上最佳联盟中的十场比赛胜利。
1, 2, 3, 咻咻！	铜	15	生涯模式中剧情获得。
签署日		15	生涯模式中剧情获得。
我是来真的懂吗？	铜	15	生涯模式中剧情获得。
必须走，VIC 必须走	铜	15	生涯模式中剧情获得。
钱啊钱啊	铜	15	生涯模式中剧情获得。
真实自我	铜	15	生涯模式中剧情获得。
老板、钥匙、游艇	铜	15	生涯模式中剧情获得。
思而多，多而错	铜	15	生涯模式中剧情获得。
展翅高飞	铜	15	生涯模式中剧情获得。
残酷事实	铜	15	生涯模式中剧情获得。
震动振动	银	30	生涯模式中剧情获得。
安息于权利之中	银	90	生涯模式中剧情获得。
大众情人	银	30	在生涯模式中获得 5，000,000 名球迷。
我的每日球员	铜	15	在生涯模式的 NBA 比赛中成为首发球员
全明星制霸	铜	15	在生涯模式中入选 NBA 全明星大名单。
练了晒，晒了洗，洗了练	铜	15	在生涯模式中解锁金牌健身狂技能。
交际花	铜	15	在生涯模式中，参加 10 场社交活动。
尽善尽美	铜	15	生涯模式中完成任意一项能力的全部升级。
你拿了多少？	银	30	在生涯模式中以自由球员身份签署顶薪合同
街头龙虎	铜	15	在 MyPARK 模式中获得三连胜。
我的台词呢？	铜	15	在 MyPARK 模式中获得 5 分、5 助攻以及 5 篮板的数据。
砸场子	铜	15	在 MyPARK 模式中打破对手三连胜的记录。
飞黄腾达	银	30	在 MyPARK 模式中升至全明星等级。
得道升天	铜	15	在 MyPARK 模式中加入一个球队。
真枪实弹	铜	15	在 MyGM/MyLEAGUE 模式中获得一场非模拟比赛的胜利。
步步高升	铜	15	在 MyGM/MyLEAGUE 模式中将一支球队搬迁到一座新的城市。
骑士魔术	铜	15	在 MyGM/MyLEAGUE 模式中获得第一顺位球员。
虚拟战术板	铜	15	MyGM/MyLEAGUE. 模式中使用 SimCast Live 进行一场比赛。
改变未来	铜	15	在 MYGM 模式中提交一次球队搬迁申请。
运筹帷幄	铜	15	在 MyGM/MyLEAGUE 模式中成功完成一次三方交易。
外国的月亮比较圆	铜	15	在 MyGM/MyLEAGUE. 模式中聘请一位其他球队的教练到你的球队。
夏天到啦啦啦啦啦	铜	15	在 MyGM/MyLEAGUE 模式中，进行一场夏季联赛比赛。
尽管说不	铜	15	MyTEAM 模式中购买任意卡包。
光芒四射	铜	15	MyTEAM 中获得一名钻石球员。
钻石永久远	铜	15	MyTEAM 模式中获得钻石级别的球鞋卡或者合同卡。
历史课	铜	15	在 MyTEAM 中解锁历史球队称霸赛模式内容。
无坚不摧，称霸天下！！	银	30	在 MyTEAM 称霸赛以及历史称霸赛模式中一共获得 198 颗星。
我们养了条叫印第安纳的狗	铜	15	在 MyTEAM 模式中发现第一个符文。
寻宝猎手	金	65	在 MyTEAM 模式中获得所有符文。
嘿……你	铜	15	在 MyTEAM 模式中解开一组密码。
生存	铜	15	MyTEAM 中赢得全部 10 场战帖挑战。
加倍努力	铜	15	MyTEAM 模式中完成一场训练。

难点成就解锁方法

你拿了多少？

如果之前的表现足够优秀，在第三年成为自由球员后便会有球队来谈判，其中签订每场 500VC 的就是顶薪了，能不能拿到与玩家之前的表现挂钩的，每场综合评价，场均数据、球队战绩等，建议玩家好好比赛。



虚拟战术板

在 MyLEAGUE 模式中操控所有球队，之后比赛前选择 SimCast Live 至比赛结束即可，无论输赢均可获得这个奖杯、成就。

练了晒，晒了洗，洗了练

截止目前 XBOXONE 版这个成就有 BUG，即使拿到技能也无法解锁成就，请等待补丁上线。

步步高升

进入王朝模式，选择球队搬迁，之后选择任意城市完成搬迁即可。

骑士魔术

选择王朝模式，并且控制所有球队。场次选最少 14 场，这样模拟至赛季结束，下赛季一开始无论谁抽到状元都是玩家解锁，因为玩家控制的是所有球队。

运筹帷幄

在王朝模式中，在初始设定中关闭顶薪工资帽和硬性顶薪，之后控制所有球队。之后按 RT 切换选择快船队，选择接待办公室中的“提出交易”，之后选择 Chris paul 将其交易给 76 人，76 人则选择 Nerlens noel 交易给快船，同时交易 Joel embiid 给爵士，爵士选择 Tibor pleiss 交易给 76 人。注意按 LB/L1 可以改变指向交易，交易达成后成就 / 奖杯解锁。

夏天到啦啦啦啦啦

在王朝或者经理模式模拟至赛季结束，新赛季便会出现夏季联赛，选择手动打完即可获得成就。





当前游戏版本：1.01　白金时间：约 30 小时　文 纱迦　美编 anubis

战国无双4 帝国	Koei Tecmo		动作
多机种	战国无双4 Empires		日版
	2015年9月17日	本地1~2人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS4/PS3：6800日元，PSV：5800日元		

有了《真·三国无双 7 帝国》的失败例子，这次的《战国无双 4 帝国》在各方面都有明显进步。游戏提倡的居城内政虽然和正规的战国策略游戏相差很远，但从游戏性来说还是可以接受的。目前本作还没有中文版的消息，但推出的可能性不低。只不过这发售时间有可能和年末的一票大作撞车，大部分玩家恐怕要等到春节才能愉快地玩耍了。

系统解说

首先要说明的是，本作中玩家只能扮演大名，无法以部下或浪人的身分来进行游戏。想体验太阁立志传的朋友还等再等下一作喽！

游戏模式

本作的主要游戏模式就是争霸演武和创世演武。争霸演武可以理解为是史实剧本，不算 DLC 和特典的话一共有 6 个剧本。争霸演武中玩家不能对既有势力进行干涉，相对的这个模式中也收录了丰富多彩的历史事件。争霸演武中每个势力初始都默认有一个野望，即短期目标。在达成野望之后就算通关了，玩家也可以选择继续游戏直至天下统一。

创世演武则可以理解为假想模式，尽管它的剧本和争霸演武是一样的，但玩家可以自由编辑各个势力的构成，还可以选择完全空白的日本地图来开始新游戏。不过创世演武中每个势力初期最大只能拥有 15 个城池，想通过剧本编辑来一战通关是不行的。

除了两个主要的游戏模式外，另一个重要模式是宝物库。在这里可以查看已经打出来的历史事件、武将资料以及音乐。历史事件可以自由更改角色欣赏，此外也可以用来确认相关奖杯的进度。

新游戏设定

无论是争霸演武还是创世演武，在开始新游戏时都会有一个设定界面，它将极大地影响游戏进程。下面就分别解说一下。

难易度：共分 4 个级别，**やさしい**为最简单，地狱为最难。本作没有难度相关的奖杯，想快速白金的人直接选择最简单即可。

データ引継ぎ：是否继承此前游戏的数据。主要是居城和政略命令的解锁，**あり**为是，**なし**为否。

新武将：设定新武将的出现方式。入替**あり**为新武将可能取代史实角色出现，入替**なし**则不会取代，选择未登场的话新武将不会出现。

女性武将：本作中除了女性无双武将外，还有大量内设的女性武将，这些角色都是历史上存在的，但在游戏中只能算是大众脸。大家可以根据自己的喜好来决定是否允许她们出现。

武将死亡：**あり**为允许，**なし**为不允许。不允许的话，在抓到俘虏的时候就不会有处断的选项，另外也不会出现病死老死的例子。但通过政略命令中的暗杀，依然可以干掉敌方武将。



动作要素



本作的动作要素沿袭了《战国无双 4》和《战国无双 4－Ⅱ》，老玩家应该是相当清楚了。这个部分就当是给老玩家复习、新玩家说明的吧！

操作	PS4键位	PS3键位	PSV键位
防御/构移动/受身	L1	L1	L
通常攻击	□	□	□
神速攻击	△	△	△
影技	攻击命中后×	攻击命中后×	攻击命中后×
踏步	L1+×	L1+×	L+×
特殊技	R1	R1	R
影技回避	受到攻击时×	受到攻击时×	受到攻击时×
无双奥义	○	○	○
无双秘奥义	红血时○	红血时○	红血时○
无双极意	练技槽最大时R3	练技槽最大时R3	练技槽最大时点击屏幕
无双奥义·皆传	无双极意中○	无双极意中○	无双极意中○

关于每名武将的招式表，可以在战斗中随时暂停后查看，这里就不多说了。

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

政略部分

本作的政略部分被称为居城内政，大名、军师、奉行住在同一座城池内，管理和推动自势力的发展壮大。不管玩家拥有多大地盘，政略部分始终只能看到一个城池，只是城池可以进行最大3段目的扩建。

奉行

本作的政略指令是通过大名、军师、奉行来执行的，其中最主要的是奉行。每年春天的时候，玩家需要指派奉行，居城中的每个房间最多可以拥有两个奉行，不同的房间代表不同的含义，共有开发、军备、人事、交涉、计略5种。高级居城还有特殊房间，不过就是以上5种之一的加强版，效果是新任命的奉行会触发能力上升的特殊事件。

奉行的选择十分重要，他会提出有利于势力发展的各项提案。而根据奉行的能力等多方面资料，自势力每月的发展会有较大程度的波动。下面就让我们来看看奉行相关的多项资料。



能力

每名武将都有采配、智谋、政治这3项数据，以10个格子来表示高低。根据奉行负责的工作性质及其对应的数值，自势力每月的发展会有高低之分。具体对应情况如下：

工作	必要能力	每月发展	提案类型
开发	政治（大影响）、智谋	商业、石高上升	开垦、投资、征收等
军备	采配	兵力回复	征兵、阵形训练、普请等
人事	智谋（大影响）、政治	忠诚上升	登用、褒美、指导等
交涉	政治（大影响）、智谋	名声上升	同盟、交易等
计略	智谋	计略值上升	战场策、军议、内应等

调子

调子也就是状态。在选择奉行时你会看到每名武将头上都有或上或下的箭头，这就是调子。最好的状态是蓝色笔直往上，最差的状态是红色垂直向下。调子会极大影响每月发展的情况，一名武将长时间担任奉行的话调子就会不断下降，解任之后调子会慢慢回复。不过调子可以通过政略命令中的交流来提升，而且一次能提升两个。只不过在初期命令数不够的情况下有点捉襟见肘。

相性

游戏中为每名武将都设定了相性，相性好的两名武将放在同一房间的话会显示笑脸，这时每月发展的情况会提升。如果相性不好的话则会显示愤怒脸，每月发展的情况就会下降。相性无法调整，除非玩家硬将两人凑为亲友之类的人际关系。

政略

在武将情报界面中有政略这一项，后面以开发、军备等的图标表现。有图标表明，该武将在这一方面有独特的政略命令。将其设定为对应的奉行时就有几率提出。不满足独特政略的情报下，武将会随机提案。



政略命令

政略部分主要是靠下达政略命令来进行的，游戏中是按季度来进行的，游戏初期自势力每季度只有1次命令，随着名声的增加，命令回数最大可以增加到5次，具体如下表所示：

命令回数	必要名声值
1	初期即有
2	200
3	500
4	1500
5	3000

奉行每季度最多提出两个提案（即政略命令），执行的话只消耗1次命令回数。玩家也可以控制大名来直接选择想要执行的政略命令，但每条命令都要消耗1次命令回数。军师则会在命令回数的限制内随机执行提案。

每个政略命令被奉行首次提出时，命令上会显示NEW，如果玩家执行的话，就会被收录到大名可选择的政略命令之内。如果玩家在开始新游戏时选择继承数据，那么此前游戏中已解锁的政略命令也会全部继承过来，十分方便。

但游戏也存在着武将独有的政略命令，这些命令会以红色表示，即使玩家执行过，也无法通过大名来直接选择，更别提继承了。这些命令都是相当强力的，例如让全部城池石高上升的全领开垦、让全部城池商业上升的乐市乐座。每位武将独有的政略命令会在武将情报中特别注明，将其任命于对应的奉行时即有几率提出，注意部分命令还需要自势力拥有的城池数量达到一定以上才会被奉行提出。例如上面提到的全领开垦和乐市乐座就需要达到8座，而要求最高的全武将切替、本阵奇袭、骑马铁炮突击则需要15座。



居城相关

大名选择开发中的建设，即可进行居城建设。居城建设不消耗命令回数，只消耗金钱，另外对自势力拥有的城池数量有一定要求。游戏中一共有11种居城可以建设，居城变大的好处是房间变多，等于说可以安排的奉行也会变多，变相提高了每月的发展。5种最终居城各有所长，可根据实际情况来选择，注意建设了高级居城后还可以退回去建设，只要你的钱够。

自势力数据中，最有用的就是石高和商业，前者影响秋天米的收入，后者影响每月金钱的收入。石高和商业的数值即等于自势力旗下所有城的石高和商业之和，因此全领开垦、乐市乐座这样的命令简直无敌了。

此外大部分城还设定了特产，打下来之后可以获得对应的效果。例如有金山银山的话可以挖掘换钱，刀锻冶特产越多的话武器强化就会更强等等。

战斗部分

本作默认采用了讨取制，即玩家只要攻下敌大名所在的城，那么即可接收该大名旗下的全部城，为快速通关创造了有利条件。但在高难度下这种打法等于作死。

据点制胜

本作采用了系列一贯的据点制胜论，简单地说就是要以我方据点为基础，逐一攻下相邻的敌方据点，游戏中对此解释为补给线。当攻下与敌本阵相邻的据点后，敌方总大将就会出现，将其击败的话就可以取得胜利。在地图上可以看到敌方势力的颜色分布，如果直接攻击未被孤立的敌方据点，则根本不会显示据点兵力，玩家不可能将其攻下来。

而在防守战时也是一样的，只不过多了一条时间结束时我方获胜的规则。如果有余力的话也可以反扑敌方据点，逼出总大将将其击败。另外本作的防守战不必亲自上阵，如果我方城防御高、兵力足，敌人是攻不下来的。当然高难度下敌人几乎是必定能攻下的。



兵力上限

在查看武将情报时你会看到身分这一栏，身分共有 7 级，从上到下依次是大名、军师、四天王、家老、部将、侍大将、足轻头。身分主要是影响该武将的兵力上限，通过在政略和战斗中积累勋功值而提升，具体参见下表。

身分	兵力上限
大名	+2000
军师	+1000
四天王	+1000
家老	4500
部将	3000
侍大将	2000
足轻头	1500

军师和四天王与其他身分有些区别。军师是可以随时任命的，四天王需要自势力凑齐 4 个忠臣后任命。军师和四天王会在原本身分对应的兵力上限 +1000，但四天王不能成为军师。

阵形

通过政略命令中的军备，玩家可以获得阵形。每场战斗玩家可以选择一种阵形出战，阵形最大只能保留 5 个。除了默认的无形阵外，游戏中有 9 种阵形。9 种阵形又可以分成攻击、机动、防御这 3 类，每类都有 3 个级别。同级阵形中，攻击克机动，机动克防御，防御克攻击。不同级阵形中，高级阵形无条件克制低级阵形。具体如下表所示：

阵形名	类别	获得条件	效果
无形の阵	无形	初期拥有	被其他所有阵形克制。
鱼鳞	攻击1级	初期拥有	我方全员攻击力上升
雁行	攻击2级	自势力拥有5座城	我方全员攻击力上升，玩家武将的攻击附加属性效果（小）
锋矢	攻击3级	自势力拥有10座城，特定武将提案	我方全员攻击力上升，玩家武将的攻击附加属性效果（大）
鹤翼	防御1级	初期拥有	我方全员防御力上升
方圆	防御2级	自势力拥有5座城	我方全员防御力上升，且附加体力持续回复效果（小）
偃月	防御3级	自势力拥有10座城，特定武将提案	我方全员防御力上升，且附加体力持续回复效果（大）
长蛇	机动1级	初期拥有	我方全员移动力上升
衡轭	机动2级	自势力拥有5座城	我方全员移动力上升，玩家武将的攻击速度上升（小）
车悬	机动3级	自势力拥有10座城，特定武将提案	我方全员移动力上升，玩家武将的攻击速度上升（大）

战场策



通过政略命令中的军备和计略，玩家可以获得战场策。战场策分为两种，一种是战场工作，这种战场策在选择之后就会于战斗中立刻发动；另一种是战场计略，这种战场策需要选择之后在战斗中暂停游戏后在菜单中手动选择使用，效果一般都很强力。注意你选择的战场计略，就算战斗中不发动，战斗结束后也会消失。携带战场策需要消耗一定的战略值，战略值最大为 1000，可以通过政略命令计略中的军议来提高。

强力的战场策需要特定武将才能提出，不能手动选择，要特别注意。

人间关系

“人间关系”是本作强调的重点，实际上就是人际关系。游戏中设计了 7 种人际关系，分别是亲友、夫妇、盟友、好敌手、师弟、宿敌、忠臣。其中最有用的是忠臣，成为忠臣的武将可以解锁对应的最强武器。注意本身有血缘关系的武将在人际关系之间会有很多限制，部分人间关系之间也是冲突的，这里就不多说了。

概述

每种人际关系都分 3 个阶段，累计获得 16 点后进入下一个阶段。但特定阶段还需要触发特殊事件或是战场中的任务，这样才能进入下一阶段。人际关系初步建立后，在武将情报的界面中会显示对象的虚像，正式达成后就会变成实像。一名武将在与另一名武将建立人际关系时，无法与其他武将形成新的人际关系。而建立人际关系后，如果长时间不继续发展的话，人际关系有可能消失。



实际游戏中会出现满足条件也迟迟不触发相关事件或任务的例子，这是因为自势力下武将太多导致 FLAG 满天飞的结果。因此游戏中要想指定两名武将发展人际关系的话宜早不宜迟。

最后，增加点数的共通方法是让两名武将参加同一场战斗，每次可以获得 1 点。这适用于所有的人际关系。

亲友

每位武将最多有 5 名亲友，这是最简单的人际关系。大名没有亲友，取而代之的是忠臣。

第一阶段

处于亲友第一阶段的两名武将，已达到 16 点且进行过政略命令：交流时，在居城的武将选择画面中就会发生事件“友情の芽生え”。

行动	点数
两名相性好的武将在同一房间经过一年	3
两名相性好的武将在同一房间经过一季度	1
两名相性差的武将在同一房间经过一年	2
两名相性差的武将在同一房间经过一季度	1
两名相性好的武将参加同一场战斗	4
两名相性差的武将参加同一场战斗	3
两名相性好的武将在战斗中进行救援	4
两名相性差的武将在战斗中进行救援	3
对两名武将进行政略命令：交流	8





第二阶段

处于亲友第二阶段的两名武将，已达到 16 点且进行过政略命令：交流后，两者参加同一场战斗时，在战斗中会发生任务“背を预ける”。

行动	点数
“友情の芽生え”事件已发生，且两名武将在同一房间经过一年	5
“友情の芽生え”事件已发生，且两名武将在同一房间经过一季度	1
“友情の芽生え”事件已发生，且两名武将参加同一场战斗	10
“友情の芽生え”事件已发生，且两名武将在战斗中进行救援	3

第三阶段

处于亲友第三阶段的两名武将，已达到 16 点后，两者参加同一场战斗时，在战斗开始前会发生事件“亲友”。亲友关系正式达成。

行动	点数
“背を预ける”任务已完成，两名武将在同一房间经过一年	5
“背を预ける”任务已完成，两名武将在同一房间经过一季度	1
“背を预ける”任务已完成，两名武将参加同一场战斗	10
“背を预ける”任务已完成，两名武将在战斗中进行救援	3

夫妇

不用说，这自然是最多玩家关心的问题。必须先成为亲友才能再结成夫妇，另外就是要双方性别不同（废话）。大名由于没有亲友，想和心仪武将结婚的难度要更大一些。



第一阶段

处于夫妇第一阶段的两名武将，已达到 16 点且进行过政略命令：交流后，两者参加同一场战斗时，在战斗中会发生任务“强まる绊”。一般情况下完成该任务，战斗后就会发生事件“告白”。

行动	点数
两人已成为亲友，都不是大名，在同一房间经过一年	5
两人已成为亲友，都不是大名，在同一房间经过一季度	1
一人担任军师经过一年，另一人是大名	5
一人担任军师经过一季度，另一人是大名	1
两人已成为亲友，或其中一人是大名，参加同一场战斗	5
两人已成为亲友，或其中一人是大名，在战斗中进行救援	2
两人已成为亲友，或其中一人是大名，在战斗中进行共斗	1
两人已成为亲友，或其中一人是大名，在战斗中使用协力无双	2
两人进行政略命令：交流，其中一人是大名	8
两人已成为亲友，进行政略命令：交流	10

第二阶段

处于夫妇第二阶段的两名武将，已达到 16 点后，两者参加同一场战斗，战斗后发生事件“告白”。

行动	点数
完成战场任务“强まる绊”	10

第三阶段

处于夫妇第三阶段的两名武将，已达到 16 点后，在居城的武将选择画面中就会发生事件“夫妇”。夫妇关系正式达成。

行动	点数
事件“告白”发生	10





盟友

盟友可以视为亲友的加强版，必须先成为亲友才能再成为盟友，不同之处是每名武将只能有一个盟友。盟友也可以视为夫妇的同性版，因为只有同性武将才能达成盟友关系。大名没有盟友。

第一阶段

行动	点数
两人已成为亲友，在同一房间经过一年	5
两人已成为亲友，在同一房间经过一季度	1
两人已成为亲友，参加同一场战斗	5
两人已成为亲友，在战斗中进行救援	4
两人已成为亲友，在战斗中进行共斗	4
两人已成为亲友，在战斗中使用协力无双	4
两人已成为亲友，进行政略命令：交流	8

第二阶段

处于盟友第二阶段的两名武将，已达到 16 点后，两者参加同一场战斗，在战斗中发生任务“友谊”。战斗后发生事件“亲友を越えて”。

行动	点数
完成战场任务“友谊”	10

第三阶段

处于盟友第三阶段的两名武将，已达到 16 点后，在居城的武将选择画面中就会发生事件“盟友”。盟友关系正式达成。

行动	点数
发生事件“亲友を越えて”	10

好敌手

好敌手就是自势力内两名互相竞争的武将。这个应该算是最难以指定对象的一个人际关系了，它的发生条件是触发战斗中的任务“武を竞う”，即双方争功。至于该任务如何触发，目前没有太好的方法，一般情况下是推荐让两名角色长期同时出阵。好敌手不要求两人事先达成其他人际关系，也不要求性别。



第二阶段

处于好敌手第一阶段的两名武将，已达到 16 点后，两者参加同一场战斗，战斗后发生事件“一目置く存在”。

行动	点数
完成战场任务“武を竞う”	10

第二阶段

处于好敌手第二阶段的两名武将，已达到16点后，两者参加同一场战斗，战斗中发生任务“共斗”。

行动	点数
已触发事件“一目置く存在”，在同一房间经过一年	10
已触发事件“一目置く存在”，在同一房间经过一回合	10
已触发事件“一目置く存在”，参加同一场战斗	1
已触发事件“一目置く存在”，采用任意一人的提案	10

第三阶段

处于好敌手第三阶段的两名武将，已达到16点后，在战斗后就会发生事件“好敌手”。好敌手关系正式达成。

行动	点数
完成战场任务“共斗”	10

宿敌

宿敌关系是惟一一个要求双方处于不同阵营的人际关系，简单来说就是要用一名武将不断击破另一名武将，同时要满足以下条件：敌武将不是作为援军出现的，而且战后没有抓到他，其所属势力也未灭亡。正常游戏时玩家在后期一般都要面对一个比较大的势力，很容易就会达成宿敌的条件。



第一阶段

处于宿敌第一阶段的两名武将，已达到16点后，两者参加同一场战斗，战斗后发生事件“敌なれど…”。

行动	点数
玩家操作无双武将，被击破的敌武将非总大将	4
玩家操作非无双武将，被击破的敌武将非总大将	3
玩家操作无双武将，被击破的敌武将是总大将	6
玩家操作非无双武将，被击破的敌武将是总大将	5
玩家以无双奥义击破敌武将	4
玩家以无杀阵攻击击破敌武将	2

第二阶段

处于宿敌第二阶段的两名武将，已达到16点后，两者参加同一场战斗，战斗中发生任务“抵抗”。

行动	点数
事件“敌なれど…”已发生，双方参加同一场战斗	10



第三阶段

处于好敌手第三阶段的两名武将，已达到16点后，在战斗后就会发生事件“宿敌”。宿敌关系正式达成。

行动	点数
完成战场任务“抵抗”	10

师徒

日语中的师弟实际上是师徒的意思，师徒关系是比较简单的一种人际关系，因为必须要用到攻略命令：指导，基本不会出错。师徒关系不限性别，达成之后其他人际关系基本就不成立了。



第一阶段

处于师徒第一阶段的两名武将，已达到16点且进行过攻略命令：指导时，在居城的武将选择画面中就会发生事件“憧れの存在”。

行动	点数
两名武将的年龄相差5岁以上，高龄武将指导低龄武将	8
高龄武将指导低龄武将（与年龄无关）	6
两名武将的年龄相差5岁以上，两人在战斗中进行共斗	4
两人在战斗中进行共斗（与年龄无关）	3



第二阶段

处于师徒第二阶段的两名武将，已达到16点且进行过攻略命令：指导后，两者参加同一场战斗时，在战斗中会发生任务“弟子奋斗”。

行动	点数
“憧れの存在”事件已发生，且两名武将在同一房间经过一年	10
“憧れの存在”事件已发生，且两名武将在同一房间经过一季度	1
“憧れの存在”事件已发生，且两名武将参加同一场战斗	10
“憧れの存在”事件已发生，且两名武将之间进行指导	5

第三阶段

处于师徒第三阶段的两名武将，已达到16点后，在居城的武将选择画面中就会发生事件“师弟”。

行动	点数
完成战场任务“弟子奋斗”	10

忠臣

这是对攻关帮助最大的人际关系，成为忠臣后大名和武将都会自动解锁秘藏武器。当旗下的忠臣达到4个后更可以任命四天王。



第一阶段

处于忠臣第一阶段的对象武将，已达到16点且累计参加战斗3次，在居城的武将选择画面中就会发生事件“期待”。

行动	点数
对象武将的忠诚度达到90后，采用其提案	4
任命其为军师超过一年	4
任命其为军师超过一季度	1
对象武将的忠诚度达到90后，大名与其参加同场战斗	4
对象武将的忠诚度达到90后，大名与其使用协力无双	5

第二阶段

处于忠臣第二阶段的对象武将，已达到16点，两者参加同一场战斗时，在战斗中会发生任务“忠义”。

行动	点数
“期待”事件已发生，且对象武将的忠诚度达到90，，采用其提案	5
“期待”事件已发生，任命其为军师超过一年	4
“期待”事件已发生，任命其为军师超过一季度	1
“期待”事件已发生，且对象武将的忠诚度达到90，大名与其参加同场战斗	5
“期待”事件已发生，且对象武将的忠诚度达到90，大名与其使用协力无双	5

第三阶段

处于忠臣第三阶段的对象武将，已达到16点后，在居城的武将选择画面中就会发生事件“忠臣”。

行动	点数
完成战场任务“忠义”	10

奖杯

本作的奖杯严格来说不算很难，但缺少足够资料的话，很容易被全事件、全旗这样的累计型奖杯给卡住。限于篇幅的关系，本文不能为大家介绍这些需要大量篇幅的内容，还请见谅。如果有疑问的朋友，欢迎来信联系纱迦。最后祝您早日白金！

全奖杯列表

杯种	奖杯名	解锁条件
白金	真の战国无双	获得除此之外的所有奖杯
铜	胜利への一步	初次制压据点
铜	用兵の妙	初次以封锁的方式制压据点
铜	容赦なき胜者	在攻下全部据点的形势下赢得战斗胜利
铜	驱け出し指挥官	初次获得阵形
银	天下无双の指挥官	一次游戏中获得过所有的阵形
铜	驱け出し战术家	初次获得战场策
银	天下无双の战术家	一次游戏中获得过所有的战场策
铜	一骑当千	1场战斗中我方合计歼敌1000人
铜	连击无双	达成1000连击
铜	筑城家	首次建造新的居城
银	筑城の匠	一次游戏中建造过所有类型的居城
铜	情けは味方	在不处断一人的情况下完成任意剧本
铜	历史を创る者	在创世演武作成一个新剧本
铜	新时代の覇者	创世演武初次通关
铜	新星诞生祝	新武将作成
金	战国の覇者	争霸演武全剧本通关
铜	人は城	争霸演武中自势力的武将数量超过20人
铜	人は石垣	争霸演武中自势力的武将数量超过50人
银	人は堀	争霸演武中自势力的武将数量超过100人
铜	五谷丰穰	将任一地域的石高发展到最大
铜	士魂商才	将任一地域的商业发展到最大
铜	难攻不落	将任一地域的防御发展到最大
铜	大きな一步	首次攻下一个势力
铜	东北一统	在争霸演武中统一东北地方
铜	北陆一统	在争霸演武中统一北陆地方
铜	关东一统	在争霸演武中统一关东地方
铜	中部一统	在争霸演武中统一中部地方
铜	近畿一统	在争霸演武中统一近畿地方
铜	中国一统	在争霸演武中统一中国地方
铜	四国一统	在争霸演武中统一四国地方
铜	九州一统	在争霸演武中统一九州地方
银	天下人	在争霸演武中首次天下统一
铜	取り合う手	事件收集率超过25%
铜	引き合う缘	事件收集率超过50%
银	纺がれる历史	事件收集率100%达成
金	巡る星々	在将星绘卷中可以使用全部的无双武将
铜	背を预ける	人际关系「亲友」达成
铜	寄り添う者	人际关系「夫妇」达成
铜	热き绊	人际关系「盟友」达成
铜	切磋琢磨	人际关系「好敌手」达成
铜	龙虎相讨つ	人际关系「宿敌」达成
铜	受け继がれるもの	人际关系「师弟」达成
铜	尽くす者	人际关系「忠臣」达成
银	四天王参上	任命四天王
铜	旗持兵	入手第一面旗
铜	旗持大名	入手50种旗
银	旗持大将军	入手所有旗
银	女の城	将所有的奉行都设置为女武将
银	花ざかり	任命4名女武将成为四天王
铜	才女	任命女性武将为军师

重难点奖杯补充

天下无双の指挥官：要求在一次游戏中获得过所有的阵形，获得即可，不必使用。

天下无双の战术家：要求在一次游戏中获得过所有的战场策，由于数量众多，需要建个表格逐一排除。这里的战场策仅限能在战斗中使用的，暗杀等只能在政略画面中使用的策略不算在内。

筑城の匠：要求一次游戏中建造过所有类型的居城，注意初期的居城也包括在内，需要再建一次。

战国の覇者：争霸演武全剧本通关，只需要完成初期野望后选择退出就行，不必接着天下统一。不过争霸演武也有天下统一的奖杯，不要忘了。

女の城：将所有的奉行都设置为女武将，军师可以是男性。居城的房间不能空，也不能每个房间只安排一人。可以建回初始居城，这样只要少数几个妹子就够了。

花ざかり：女性四天王在有详细的忠臣达成条件的情况下不算难。嫌麻烦的话可以建立一个只有女武将的国度，这样四天王就很稳了。

全旗、全战场策、全事件限于篇幅不能列出全部资料，还请见谅。



文 伽蓝 美编 NINA



在更新最新的补丁后，MGS 粉丝期待的 MGO3 终于到来，实际体验这个多人模式后，发现游戏十分爽快，它既有射击游戏的刺激感，也有 MGS 流的独特游戏体验，美中不足的是目前的模式较少，长时间游戏的话难免会有一些枯燥，另外高延迟的问题也时有发生，在这里衷心希望日后官方会追加更新，进一步完善这个优秀的多人模式。

潜龙谍影V 幻痛	Konami		动作冒险
多机种	Metal Gear Solid V: Phantom Pain		美版
	2016年9月1日	本地1人，在线1~16人	对应玩家年龄：18岁以上
	售价为X360/XOne/PS3/PS4：59.99美元		

如何进入MGO3?

MGO3 是《潜龙谍影 V 幻痛》附带的在线模式，作为 Metal Gear Online 的第 3 代，当玩家连接网络进入《潜龙谍影 V 幻痛》时，只要更新至最新的游戏版本，那么在游戏的主菜单会多出 Metal Gear Online 的选项，点击进入即可连接。



角色创建

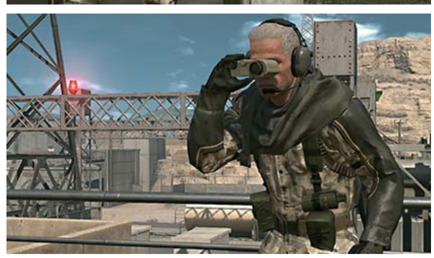
在第一次进入 MGO3 时，游戏会提示玩家创建 MGO 使用的角色，一般来说，只要玩家曾经游玩过《潜龙谍影 V 幻痛》的单机模式的话，那么在单机模式序章中创建的角色就是玩家的第一个角色，只要选择对应的职业即可。同时玩家最多可以同时创建 3 个角色，以体验所有 3 种不同职业带来的游戏体验，如果对当前已创建的角色感到不满意，可以随时将其删除重新创建，但已获得的等级将不会予以保留。

职业介绍

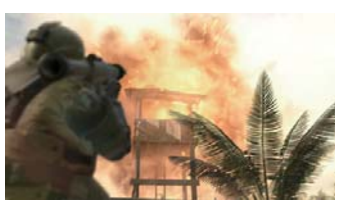
侦察兵

侦察兵是突出其索敌能力的兵种，擅长于远距离的作战以及支援，因此狙击枪是其最突出的武器，侦察兵体力和移动速度都比较平均，没有太侧重的方向。虽然官方的游戏 TIPS 中推荐新手玩家选择侦察兵，但通过实际游戏发现侦查兵并反而是几个兵种中最考验玩家能力的一个，因此个人并不推荐新手选择侦察兵。





重装兵



重装兵正如其名字一样，是以重火力作为战斗核心的职业，如果说渗透兵是战场前方的先锋，侦察兵是战场后方的支援，那么重装兵就是两者之间的中坚力量。重装兵的体力较高，但是移动速

度是3个职业之中最慢的，因此在近身作战时会比较吃亏。重装兵有2种发展的方向，一是作为突击部队对敌人进行火力压制，二是发展坦克方向，带上盾牌为队友吸收伤害。



渗透兵

渗透兵是笔者最喜欢使用的职业，其定位更符合“《潜龙谍影》系列”崇尚潜入的玩法，虽然渗透兵的武器火力相对较弱，体力也很低，但是利用移动速度快的特点，加上职业特有的隐形迷彩可以渗透到敌人的后方，并用强化CQC等手段将敌人击倒，根本不需要消耗一颗子弹。虽然官方表示这是上级者推荐的职业，但是恰恰相反的是，由于有隐形迷彩的存在，新手也能轻松地上手这个职业，而从目前看来渗透兵也是3个职业中最强的职业。



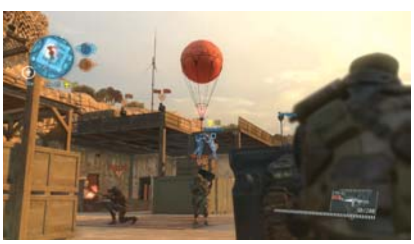


模式介绍

目前MGO3的模式比较少，只有3个可供玩家选择，虽然每一个模式都与时下同类游戏有些类似，但糅合MGS元素后使得每一个模式都乐趣十足，下面是各个模式的详细介绍。

赏金猎人（BOUNTY HUNTER）

赏金猎人是类似于团队死斗的玩法，玩家的目标就是击杀或是使用气球回收敌人，这个模式的特色在于双方的队伍在游戏开始时都有30张“票”，如果任意的一方有玩家死亡，则会减少一张票，但是这张票并不会消失，而是转化为赏金的形式落入到击杀者的身上，如果己方玩家成功用气球回收头上带有赏金的玩家，那么赏金会重新转化为己方的票，最终持票更多的一方会获得比赛的胜利。由于这个设定的存在，在这个模式中单纯考虑杀人的话是需要承担巨大风险的，因为就算玩家在游戏中大杀特杀，头上巨额的赏金也会成为对手翻盘的资本，因此赏金猎人模式中最好还是优先考虑回收，在正面对拼才考虑杀敌。



斗篷与匕首（CLOAK AND DAGGER）



斗篷与匕首是一个强调攻防的模式，双方队伍将分别扮演进攻与防守的一方。

扮演进攻方时，玩家需要窃取敌方基地中的2张数据光盘的任意一张，然后把光盘运送到2个上传点的其中一个，待数据上传结束即可获胜，而被全灭的话则算作失败。进攻一方玩家只能使用非杀伤性武器，也就是说在正面对拼中难以战胜对手，必须以潜入作为主体，而作为补偿进攻方会拥有没有电池限制的隐形迷彩，虽然这个隐形迷彩虽然没有电池限制，但每隔一段时间就会强制失效，因此玩家也不能过分依赖。

扮演防守方时，玩家的任务就是阻止进攻方窃取光盘，由于可以使用杀伤性武器，只要杀死遇见的所有敌人即可。

通讯控制（COMM CONTROL）



通讯控制类似于同类游戏的抢点模式，进攻与防守双方需要在3个通讯点之间进行争夺，一旦进攻方获得100%的数据上传则算作胜利，同时占领的通讯点越多，上传的速度也会越快，可以说这一个模式的精髓就在于蹲点与反蹲点的博弈。

网战心得

◆在在线模式中同样可以像单机一样使用望远镜侦察，但是标记需要对准目标一定的时间。

◆在线模式中长按R3/RS键可以向队友敬礼，2名互相敬礼的玩家会成为同伴，成为同伴后双方会共有对方的战场信息，比如敌人的位置等。成为同伴后双方会出现一个槽体，只要两人保持在一定范围内一同行动时，槽体就会增加，在槽体50%以上时，可以在死亡后选择在同伴身边重生，槽体在100%时，可以使用虫洞装置直接传送到同伴的身边。另外，如果没有主动与其他玩家成为同伴的话，那么系统会在游戏中自动指派一名同伴。

◆使用CQC审问玩家的话，可以将附近的敌人标记出来，这个信息可以与同伴共有。

◆飞扑（X/□键）是一个非常实用的动作，它可以在短兵相接时扰乱敌人的瞄准，在面对长长的楼梯时使用飞扑可以实现快速登上的效果，而在部分枪械上弹时，最后会有一个拉栓上膛的动作，这个动作可以用飞扑来取消，实现快速换弹。

◆如果队友被麻醉/击晕倒地的话，靠近他按下RT/R2键可以将他们踢醒。

◆在敌人回收我方成员的过程中，在气球上升之前可以将气球用枪打爆救回队友。

◆所有的装备都有一定的重量，携带的物品越多，则总重量越大，而重量主要影响的是移动的机动力，机动力从S到D分为5个等级，机动力越低，移动以及奔跑的速度就越慢，可以持续奔跑的时间也会越短。

◆在混战中有时难免会出现敌我难分的情况，而最简单的分辨方法就是看颜色，只要看到蓝色的就是我方的行动，只要看到红色就是敌方的行动，这包括了回收时气球的颜色、狙击枪瞄准红外线的颜色以及警报提示时的颜色。

◆配备加特林的Walker Gear是游戏中的一大杀器，但弱点是背后毫无防备，容易被对手攻击，要想发挥其最大效果，建议使用重装兵携带盾牌出战，这样你可以发现你的前方与后方都有了强力的保护，除非敌人直接击破Walker Gear，否则你很难被直接击杀。

◆在赏金猎人模式中，如果你杀死了很多敌人，那么建议你就最好龟缩起来了，否则被敌人回收的话对于整个团队是毁灭性的打击。

◆每一局结束后玩家都会获得货币GP（GEARPOINT），利用他们可以购买一些改变角色外观、枪械颜色的物品，而使用AUTO MATCH匹配游戏的话，结束时获得的GP会比较多。





研究中心 RESEARCH CENTER

首先要向各位读者朋友们说一声抱歉，由于《机战 BX》的隐藏要素繁多，而且获得条件大部分都较为复杂，需要花费时间来验证，所以相关的研究才会姗姗来迟。本期研究的主要内容便是游戏中各大隐藏要素的获得方法，此外，最后还会附带隐藏最终关卡的详细攻略，顺带一提的是，本作的隐藏关卡需要获得全部隐藏要素后才会解锁，下面就让我们一起来看看这些隐藏要素的获得方法吧。

文 乌冬　编 乙太　美编 心の永恒

超级机器人大战BX	BNEI	策略角色扮演
3DS	スーパーロボット大战BX	日版
2015年8月20日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为6640日元		

隐藏要素

注意事项

本作的隐藏要素和《机战 UX》一样为条件制，需要满足一定的条件才能让隐藏角色 / 机体加入。条件的种类分为必须和选择两种，必须的为列出的条件全部都要完成，缺一不可，选择的则可在数个条件里选择指定的数量完成，具体类型和选择型条件需完成的数量都会在下文中标出。另外隐藏要素的条件还牵涉到不少到《机战》的基础知识，进入正文前务必先阅读完下面几点需要注意的地方。

战术指挥/应援

《机战 UX》和《机战 BX》这些有战术指挥 / 应援系统的作品特有的条件，需要在指定关卡将战术指挥 / 应援设定为指定角色，一般都是和该隐藏角色 / 机体相关的角色。

说得

让特定的我方单位对目标单位进行说得，方法为接近后选择“说得”指令，注意只有特定的关卡或满足特定条件后才有该指令。

特定角色之间发生战斗



让特定的我方角色和目标单位进行战斗触发战斗前的特殊对话，但是要注意有些剧情出场的角色在初次战斗时会有对白，而且这个对白优先于特殊对话，即使和目标单位进行战斗也是先发生初次战斗的对白，遇到这种情况得再和目标单位战斗一次才能发生特殊对话，又或是先和杂兵战斗将初次战斗的对白发生掉，然后再和目标单位进行战斗。

击破特定单位



让特定的我方单位将目标单位击破，注意一定是有计算到自机击坠数上的击破才算，如我方 PU 里让指定单位外的另一个单位击破目标，这样击坠数是计算到另一个单位上的，自然满足不了条件，还有指定单位作为援护帮其他我方单位将目标单位击破也不成立，但是反过来借助其他我方单位的援护攻击的击破是允许的。

一关里击破的敌机数

让特定的我方在指定的关卡里击破一定数量以上的敌机，要把握好战场上敌机的残余数，留足够数量的机体给该单位击破，以免数量不够无法达成条件。

机师的累计击坠数

特定我方机师在达到指定关卡时击坠数在一定以上，注意这里指的击坠数都是账面上直接表示的数字，比如一位机师在加入时已经有 10 的初期击坠数，而条件需要达到 20 的击坠数，这样只需再击破 10 架敌机即可，而不是再击坠 20 架敌机。下面列出需要达成累计击坠数条件的角色。

©BANDAI NAMCO Games Inc

相关角色	初期击坠数	加入关卡	所需击坠数
シャナルア	30	8话B	29话过关时击坠数账面达到50或以上
バナ-ジ	50	19话A	29话过关时击坠数账面达到70或以上
ショウ	40	10话	35话过关时击坠数账面达到100或以上
セリック	30	8话B	40话过关时击坠数账面达到100或以上
オブライト	30	8话B	40话过关时キオ、オブライト、セリック、ナト-ラ、アッシュ、フリット的合计击坠数账面达到500或以上
ナト-ラ	0	8话B	–
キオ	0	9话B	–
アッシュ	90	38话	–
フリット	0	39话	–
ヒルムカ	60	24话	45话过关时击坠数账面达到70或以上
凯	13	1话	45话过关时凯和J的合计击坠数账面达到200或以上
J	70	28话	–



※为了方便记忆，每个条件前都留了框，达成条件后打钩即可。

ドラゴンベビ-

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	26话	战术指挥/应援设定为骑士アレックス
□条件②	必须	26话	骑士ガンダム用武器“フルア-マ-骑士ガンダム”将骑士ゼノンマンサ击破
□条件③	必须	33话	バ-サル骑士ガンダム和ネオブラックドラゴン发生战斗触发特殊对话(注意バ-サル骑士ガンダム有初次战斗对白)
□条件④	必须	44话	战术指挥/应援设定为骑士アレックス
□条件⑤	必须	44话	バ-サル骑士ガンダム将ネオブラックドラゴン击破

完成所有条件后第44话过关加入，作为バ-サル骑士ガンダム副机师。

シャナルア（クランシェ）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	9话B～29话	29话过关前キオ出击过5次以上（强制出击不算在内）
□条件②	必须	9话B～29话	29话过关前シャナルア出击过5次以上（强制出击不算在内）
□条件③	必须	29话	29话过关时シャナルア的累计击坠数在50以上

完成所有条件后第38话关卡中归还。

ジラ-ド（ティエルヴァ）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	25话	ジラ-ド击坠2架以上敌机
□条件②	必须	39话	キオ对ジラ-ド进行说得（变成第3势力以后）
□条件③	必须	39话	キオ、アキト与ジラ-ド发生战斗触发特殊对话（变成第3势力以后）
□条件④	必须	39话	アキト对ジラ-ド进行说得（暴走剧情后）
□条件⑤	必须	39话	リオン和ジラ-ド战斗发生战斗触发特殊对话（暴走剧情后）

完成所有条件后第39话过关加入。

ディ-ン（ジルスベイン）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	40话	キオ对ディ-ン进行说得
□条件②	必须	40话	说得后，キオ将ディ-ン机体的HP削减到10%以下
□条件③	必须	40话	过关时キオ的累计击坠数在100以上

完成所有条件后40话过关加入。

セリック（クランシェカスタム）&ゼハ-ト（ガンダムレギルス）&フラム（フォ-ンファルシア）&レイル（ギラ-ガ改）生存

序号	类型	关卡	条件
□条件①	选择	9话B	キオ将ゴドム击坠
□条件②	选择	20话A	战术指挥/应援设定为フリット
□条件③	选择	20话A	キオ和ゼハ-ト发生战斗触发特殊对话
□条件④	选择	29话	战术指挥/应援设定为フリット或ウエンディ
□条件⑤	必须	29话	我方NPCアッシュ和ゼハ-ト发生战斗触发特殊对话
□条件⑥	选择	31话A	战术指挥/应援设定为フリット
□条件⑦	选择	31话A	キオ或アッシュ将ゼハ-ト击坠
□条件⑧	选择	38话	ナト-ラ和フラム发生战斗触发特殊对话
□条件⑨	选择	38话	キオ和ゼハ-ト发生战斗触发特殊对话
□条件⑩	必须	38话	アッシュ将ゼハ-ト击坠
□条件11	选择	39话	ナト-ラ和フラム发生战斗触发特殊对话
□条件12	选择	39话	キオ和ゼハ-ト发生战斗触发特殊对话
□条件13	必须	39话	アッシュ将ゼハ-ト击坠
□条件14	必须	40话	过关时キオ、オブライト、セリック、ナト-ラ、アッシュ、フリット的累计击坠数合计在500以上
□条件15	选择	41话	战术指挥/应援设定为フリット或ウエンディ

完成所有必须条件以及3个以上选择条件后41话关卡中加入。

ロニ生存

A路线

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	19话A	击坠カ-クス前不攻击ロニ两次以上以及不让ロニ机体的HP低于30%以下
□条件②	必须	20话A	バナ-ジ击坠2架以上敌机
□条件③	必须	20话A	バナ-ジ对ロニ进行说得（完成达到指定地点的事件后）
□条件④	必须	20话A	バナ-ジ将ロニ机体的HP削减到10%以下（完成达到指定地点的事件后）

B路线

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	21话	バナ-ジ击坠2架以上敌机
□条件②	必须	24话	バナ-ジ击坠2架以上敌机
□条件③	必须	26话	バナ-ジ击坠2架以上敌机
□条件④	必须	29话	バナ-ジ的累计击坠数在70以上

完成A或B路线的所有必须条件后原本死亡的ロニ存活，但并不会作为机师加入。



マリ-ダ（クシャトリヤ）生存

序号	类型	关卡	条件
□条件①	选择	9话A	NT-D发动事件前バナ-ジ将マリ-ダ击破
□条件②	选择	9话A	NT-D发动事件后自军将マリ-ダ击破一次以上
□条件③	选择	25 话	バナ－ジ和プルトウエルブ发生战斗触发特殊对话(ジンネマン侵入事件前)
□条件④	必须	25 话	バナ－ジ将バンシィ的 HP 削减到 10% 以下(オ－ドリ－救出事件后)
□条件⑤	必须	32 话	战术指挥 / 应援设定为オツト－
□条件⑥	选择	32 话	将アンジェロ的ギラ・ズ－ル的击坠(注意会撤退)
□条件⑦	选择	32 话	マリ－ダ击坠 1 架以上敌机

完成所有必须条件以及 3 个以上选择条件后 32 话过关加入，注意条件①和②为 A 路线的专有条件，选 B 路线是达成不了的，如果选了 B 路线就必须完成剩余的 3 个选择条件。

デルタプラス

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	25话	在全灭初期敌人前作为我方NPC参战的リディ不被击坠
□条件②	必须	32话	我方NPCリディ击坠1架以上敌机
□条件③	必须	38 话	リディ击坠 1 架以上敌机

完成所有条件后 38 话过关获得。

アンドレイ（GN-XIV）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	30话B	アンドレイ和パトリック分别击坠2架以上敌机
□条件②	必须	43话	战术指挥/应援设定为スメラギ
□条件③	必须	43 话	让アンドレイ作为出击阵容出战
□条件④	必须	43 话	アンドレイ击坠 2 架以上敌机(アンドレイ脱离事件前)

B 路线完成条件①～③后第 43 话关卡中アンドレイ不会脱离，就此残留在我军，A 路线则需完成条件②～④。

ハイ（ハイ・シャルタット专用ウィンガル・ジ-）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	选择	13话	ジョジョ和ハイ・シャルタット发生战斗触发特殊对话(注意ジョジョ有初次战斗对白)
□条件②	选择	23话	最初的单挑ジョジョ生存
□条件③	选择	23 话	最初的单挑ジョジョ将ランベル击破
□条件④	选择	23 话	战术指挥 / 应援设定为アズベス
□条件⑤	选择	24 话	ジョジョ和ハイ・シャルタット发生战斗触发特殊对话(注意ジョジョ有初次战斗对白)
□条件⑥	选择	30 话 B	ジョジョ将マ－ダル击破
□条件⑦	选择	45 话	战术指挥 / 应援设定为ジョジョ
□条件⑧	必须	45 话	ジョジョ将ハイ・シャルタット击破
□条件⑨	选择	45 话	ジョジョ将マ－ダル击破

完成所有必须条件以及 6 个以上选择条件后 45 话过关加入。

ウ-ズベン（圆盘）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	45话	ウ-ズベン击坠1架以上敌机
□条件②	必须	45话	45话过关时ヒルムカ的击坠数在70以上

完成所有条件后 45 话过关加入。

トッド（ライネック）+トルストール

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	23话	ショウ和トッド发生战斗触发特殊对话
□条件②	选择	23话	ショウ将トッド击破
□条件③	必须	24 话	ショウ和トッド发生战斗触发特殊对话
□条件④	选择	24 话	スラ－ゼン和トッド发生战斗触发特殊对话
□条件⑤	选择	24 话	ショウ将トッド击破
□条件⑥	选择	30 话 B	战术指挥 / 应援设定为シ－ラ
□条件⑦	必须	30 话 B	ショウ将ハイパ－化トッド击破

B 路线完成所有必须条件以及 2 个以上选择条件后 30 话 B 过关トッド加入，而 33 话开始时还有トルスト－ル加入，成为ゴラオン的副机师。注意条件⑥和⑦是 B 路线专有，A 路线是完成不了的，如果选了 A 路线就必须把条件①～⑤都完成，这样トッド会在路线合流时加入，トルスト－ル同样是 33 话开始时加入。

バ-ン（ズワウス）+サ-バイン

序号	类型	关卡	条件
□条件①	选择	10话	击破ドレイク(注意击坠5个杂兵PU会导致ドレイク撤退)
□条件②	必须	10话	ショウ将黑骑士击破
□条件③	选择	19 话 B	战术指挥 / 应援设定为シ－ラ
□条件④	选择	19 话 B	将黑骑士击破
□条件⑤	选择	33 话	战术指挥 / 应援设定为シ－ラ
□条件⑥	必须	33 话	ショウ和黑骑士(ガラバ)发生战斗触发特殊对话
□条件⑦	必须	33 话	ショウ将黑骑士(ガラバ)击破
□条件⑧	必须	35 话	过关前ショウ的击坠数在 100 以上
□条件⑨	选择	36 话	ショット被击坠前我军将ミュ－ジィ击破
□条件⑩	必须	36 话	マノン登场事件前ショウ将黑骑士击破

完成所有必须条件以及 3 个以上选择条件后 36 话过关获得サ－バイン，并且 44 话关卡中バ－ン(ズワウス)加入，注意条件③和④为 B 路线专有，A 路线是完成不了的，如果选了 A 路线就必须完成剩余的 3 个选择条件。



ベルゼブ（グレ-トジャ-クサタン）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	22话	仁和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话
□条件②	必须	22话	マリア和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话（注意マリア有初次战斗对白）
□条件③	必须	34 话	战术指挥 / 应援设定为マリア
□条件④	必须	34 话	仁和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话
□条件⑤	必须	34 话	マリア和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话（需ブラックタイダ－出现前完成）
□条件⑥	必须	34 话	仁和ブラックタイダ－发生战斗触发特殊对话
□条件⑦	必须	46 话	仁和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话
□条件⑧	必须	46 话	マリア和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话
□条件⑨	必须	47 话	战术指挥 / 应援设定为マリア
□条件⑩	必须	47 话	仁和ワル－サ发生战斗触发特殊对话
□条件11	必须	47 话	マリア和ワル－サ发生战斗触发特殊对话

完成所有必须条件后 47 话过关加入。

合体攻击“幻龙神・强龙神アサルト”

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	27话	不让敌人入侵防卫区域
□条件②	必须	35话	击龙神击坠2架以上敌机
□条件③	必须	35 话	超龙神复活事件前超龙神没受到过攻击
□条件④	必须	42 话	超龙神或击龙神击坠 1 架以上敌机

完成所有必须条件后 42 话过关超龙神和击龙神追加合体攻击“幻龙神・强龙神アサルト”



J（キングジェイダ-）回归

序号	类型	关卡	条件
□条件①	选择	16话	J击坠1架以上敌机
□条件②	选择	20话B	凯或J将原种击坠
□条件③	选择	34 话	凯或 J 将 2 个原种击坠
□条件④	必须	42 话	J 将腕原种击坠
□条件⑤	选择	45 话	J 和 Z マスタ－发生战斗触发特殊对话
□条件⑥	选择	45 话	凯和 Z マスタ－发生战斗触发特殊对话
□条件⑦	必须	45 话	过关时凯和 J 的累计击坠数合计在 200 以上

完成所有必须条件以及 3 个以上选择条件后 45 话关卡中 J（キングジェイダ－）回归部队。

元一朗（ダイマジン）&源八郎（テツジン）&三郎太（デンジン）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	选择	29话	アキト和元一朗发生战斗触发特殊对话
□条件②	选择	29话	アキト和九十九发生战斗触发特殊对话
□条件③	选择	31 话 A	アキト将元一朗击坠
□条件④	选择	31 话 A	アキト将九十九击坠
□条件⑤	选择	39 话	战术指挥 / 应援设定为ユリカ或ルリ
□条件⑥	选择	40 话	战术指挥 / 应援设定为ユリカ或ルリ
□条件⑦	选择	41 话	九十九、元一朗、源八郎、三朗太分别击坠 1 架以上敌机

完成 4 个以上选择条件后 41 话过关加入。

Xエステバリス

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	40话	战术指挥/应援设定为ユリカ或ルリ
□条件②	必须	42话	我方NPCムネタケ击坠1架以上敌机
□条件③	必须	42 话	击坠ベルゼブ时我方 NPC ムネタケ的机体 HP 在 80% 以上

完成有必须条件后 42 话过关加入。

マノン（マノンガ-ディアン）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	12话	ゴ–グ将ロッド 击破
□条件②	必须	24话	ゴ–グ和ブル–ヴィクタ–发生战斗触发特殊对话
□条件③	必须	35 话	击破ロッド前先将ベ－ム击破
□条件④	必须	35 话	ゴ－グ将ロッド 击破
□条件⑤	必须	36 话	战术指挥 / 应援设定为ド リス
□条件⑥	必须	36 话	ゴ－グ对マノン进行说得
□条件⑦	必须	36 话	ジョジョ或ヨウタ对マノン进行说得
□条件⑧	必须	36 话	ゴ－グ将マノン击破

完成有必须条件后 36 话过关加入。

ロ-レライ（ドナウα1）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	17话	让甲儿作为出击阵容出战
□条件②	必须	17话	甲儿击坠10架以上敌机
□条件③	必须	18 话 B	让甲儿第一个和ドナウ α1 发生战斗
□条件④	必须	18 话 B	甲儿击坠 4 架以上敌机

A 路线完成条件①②或 B 路线完成条件①③④后 21 话关卡中加入。

最终话B 受け継がれた未来

胜利条件	1.击坠バルギアス 2.击坠バルギアス・ドラグ–ン（バルギアス被击坠后） 3.击坠ジスベル
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角、ブル–ヴィクタ–被击坠

关卡要点：前期战斗和最终话 A 一样，首先要对付的 BOSS 是バルギアス，不过他第二形态バルギアス・ドラグ－ン登场后经过 2 个回合或者 HP 低于 50% 以下时就会触发剧情，バルギアス撤退的同时更为强劲的最终 BOSS ジスベル出现，ジスベル的机体 HP 有 35 万，同样有强力的地图武器，一定要用“脱力”封住其地图武器。ジスベル登场后经过 2 个回合或将其 HP 削减到 20% 时他会全回复，同时我方的气力减 30，战斗力锐减，所以最好这关的战术指挥选能提高气力上限的天海护，这样被降气力也没那没痛，而且他的精神点数上限提升能力对撑过这段不利的期间也很有帮助。接着再经过 2 个回合或者将ジスベル的 HP 削减到 40% 以下时他会再回复一次，不过这时我方 HP、EN 也会全回复，并且气力最大，全力进攻将其击破即可过关。



●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

研究中心

超级机器人大战BX



通关时间： 4小时左右
当前游戏版本： 1.00

《银河漂流战士》是由开发商 Renegade Kid 推出的一款游戏，今年 9 月的 PSN 免费游戏之一，给我的第一印象是有 FC 时代的《银河战士》，还有早年的《恶魔城》的感觉，点阵图组成的像素画面和横版过关风格的战斗颇有几分复古风格，本作的奖杯难度也不算太难，是平时休闲的一个不错选择。

文 阳光学员 Juri 编 秋沙雨 美编 小瑟

银河漂流战士	Renegade Kid	平台动作
多机种 Xeodrifter		美版
2015年9月10日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为：PSV/PS4版9.99美元		

系统

操作列表

PSV	PS4	功能
○	○ 特殊能力（配合十字键）	控制角色行走 / 菜单界面光标的移动
×	×	跳跃
□	□	枪械攻击
△	△	特殊能力（平面切换）
START	OPTIONS	地图和枪械升级
R	R1	特殊能力
左摇杆	左摇杆	移动
十字键	十字键	移动

子弹类型

1 号子弹体积和速度都是标准水平，升级之后，威力和速度没有明显变化，用途广泛任何情况都能适用。

2 号子弹体积大速度较慢，威力与 1 号相比有增加，升级后子弹体积有较为明显的变化，适用于大型怪物。

3 号子弹体积标准速度快，威力与 1 号相比略有下降，升级后子弹发射频率明显加快，适用于 BOSS 战。

4 号子弹体积标准速度标准，威力与 1 号相同，攻击方式变为三条线按顺序发射子弹，升级后三条线的幅度随等级提升变大，该子弹攻击方式特殊，推荐与 2 号子弹搭配升级使用。

5 号子弹体积标准速度较慢，威力与 1 号相同，攻击方式变为 S 型飞行攻击，升级后 S 型弧度变大，因为该子弹攻击方式特殊与 3 号子弹搭配升级后打怪不用调准角度。

能力类型

Submarine（潜水）	
操作	○ + ↓
介绍	在水面按○ + ↓可以变身为潜艇，在水中行动时会有向惯性，要小心因为冲刺惯性而碰到敌人。

Plane Shift（平面切换）	
操作	△
介绍	在地图有内平面是可以与另一个平面可以来回切换，注意有高低差的地方，需要跳跃切换。

Run（冲刺）	
操作	○ + ←→
介绍	可以穿越岩浆，再按一次○键可以取消冲刺，撞到墙体会有大硬直。

Rocket（火箭）	
操作	○
介绍	可以向上飞行，飞行过程中可操作性很低，再按一次○键可以取消飞行，撞到敌人会取消飞行状态。

Solar Flare（太阳斑耀）	
操作	按住□
介绍	在 options 界面开启或关闭使用，在按住□键蓄力时枪正面的子弹可以弹飞，弹飞的子弹不会对怪物有伤害，有着穿透效果。

© Renegade Kid 2014. All rights reserved. Renegade Kid and Xeodrifter are registered trademarks or trademarks of Renegade Kid LLC.

Phaze（瞬移）	
操作	R1/R
介绍	可以在较窄墙体位移，也可以作为赶路技能，无法穿越怪物，瞬移时是有判定的。



流程攻略

流程

过场动画后进入大地图，首先进入上方星球，向右一路跳跃殴打就可以遇到 1 号 BOSS，途中没有岔路，在门前可以进行回复。



BOSS 战

BOSS 的攻击方式只有三种：

①身体向后缩起后向玩家冲刺，这时只要看准时机跳跃就好了。

②身体向下缩起后朝另一个方向跳跃，这时只需站在中间看着。

③发射发散型的子弹，这里值得注意的是不要站在门前躲，那个位置跳跃高度有限，多发子弹时注意跳跃时向后移动一点点再连跳。

该 BOSS 在 2 连发子弹后很大几率会接一个冲刺。BOSS 的 HP 余量在一半以下时会切屏补血。

流程

这时得到能力 Submarine 潜艇，从 BOSS 门口出来按下十字键加○键在水面上可以变身为潜艇。顺路返回时不要忘了拿第一个 HEALTH+1。



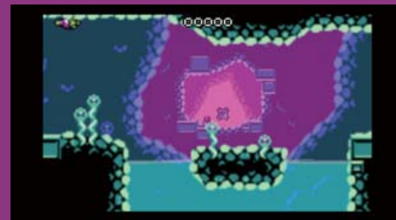
获得潜水能力后回到大地图，进入左边星球，使用潜艇顺路一直跑路，到该处向下走，继续沿路到 2 号 BOSS 门口。

BOSS 战

进入 BOSS 战，该 BOSS 的攻击方式和 1 号一样，多了一招切换平面后的一发兽吼炮，这招如果玩家没有自信能承受得了，那么就试着连续前后走位，注意不要走到中间，BOSS 出来后落在中间会到达底端并使出冲刺招式，半血时和四分之一血时会切屏补血。来回几次将之斩杀。

流程

获得新能力 PLANE SHIFT 平面切换。出了 BOSS 门口跳跃按△键进入另一平面，在路上会捡到第一个 GUN+1（推荐升级第三个技能）沿路还有一个 HELATH，之后一直跑回起始点。



进入大地图重回上方星球。见到的第一个水面直接潜入，不要忘了切平面拿到道具一直沿路走，能切平面的地方就切，深入之后会遇到新型敌人，不要理他直接跑，注意躲子弹。沿路到 BOSS 门口。

BOSS 战

进入 3 号 BOSS 战，他的招式与 2 号 BOSS 相同，并且多了一招变硬，这招可以说是本作 BOSS 战中最麻烦一招，放出变硬时 BOSS 身前会出现护盾并向玩家撞击。由于体积大而无法躲避，在撞击时还有几率射出子弹，子弹目标是玩家在子弹发出时的位置，几乎封住一切走位，前期火力不足只能靠躲。

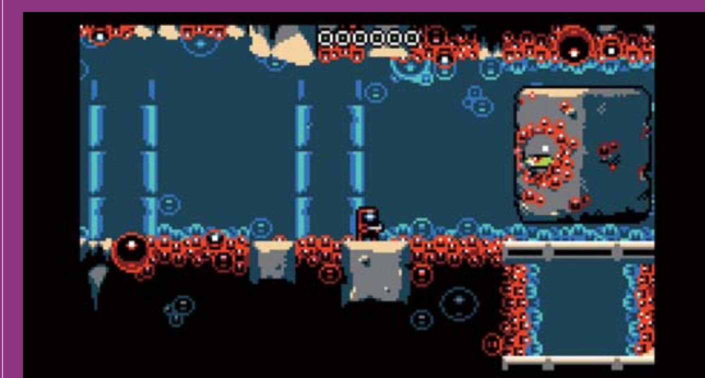
这里所采取的打法是站在可以切平面的角上，在 BOSS 撞过来的时候切平面躲开，注意不能在另一平面停留太久，BOSS 会回到中间发动无限兽吼炮，切平面躲掉子弹，BOSS 向中间走时从里面出来，在撞击时切入。变硬时间结束之前最后一次攻击为多发子弹，可以使用切屏躲过。

流程

BOSS 战结束获得 RUN 能力，这时岩浆路就可以依靠该能力跑过去了，这个能力按○键开始跑，再按○键就结束跑步，注意不要撞在怪身上，撞在墙上会有很大硬直。

回到大地图，进入右边星球，一路走可以看到很多切平面拿道具的地方，这些都是现在拿不了的，沿路走会遇到新怪大眼睛激光炮，这怪有两种过法，一种是怂着磨死他，这怪从外表就可以看得出 HP 很厚，很浪费时间，另外一种就要用到新获得的能力 RUN 了，等他的第一发激光结束后直接按○键冲刺，在快撞到时再按○键，同时按十字键向下，这时就会直接滑过去，这个方法风险较大。

如果不考虑拿 1 小时以内过关的奖杯的话还是推荐稳健打法。沿路除了这敌人没有难点，岔路都没有，但是路途遥远还得小心为妙。



BOSS 战

到达 BOSS 战，还是一样的味道多一种配方，该 BOSS 的新招式是在召唤岩浆后，当玩家跳跃切平面时，他就会在玩家头顶跟踪，玩家停留过久或者速度慢下来瞬间下压。这招可以靠 RUN 能力来躲过，需要注意的一点是及时刹车，撞墙的硬直会让玩家必吃一次下压，这招式与变硬一样是有持续时间的，等时间到了他会瞬间下压，所以要提高警惕，掌握节奏就掌握了 BOSS 的打法。

流程

BOSS 战结束后获得能力 ROCKET。出了 BOSS 门口到达此处向上飞行可以得到一个 GUN+1，不要忘了拿。回到大地图，再次回到左边星球来到此处向上走，沿路走到 BOSS 门口。





BOSS 战

这次 BOSS 战完全是上一个的翻版，只是提升了招式的频率，这次 BOSS 可以使用新的技巧，玩家获得了飞行能力在 BOSS 回血时抓住时机直接飞到 BOSS 嘴上面把他的回血包全部吃掉（这里也有一个奖杯，吃掉一个血包就可以得到）。

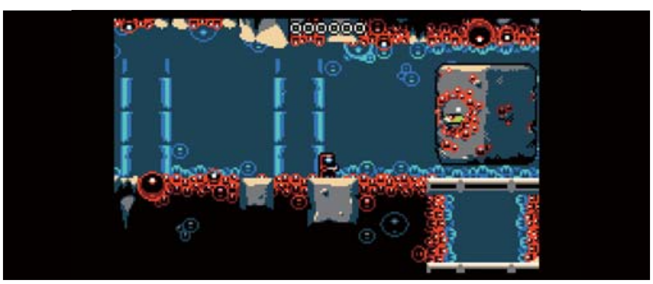
流程

BOSS 战结束获得能力 SOLAR FLARE 太阳斑耀（蓄力枪）。蓄力枪蓄力时可以挡住所有子弹，相当于一面盾牌，并且具有穿透效果。回去的时候记得一路收集一波收藏品。这时应该已经收集到了 6 个 GUN+1。这里推荐全部都加给第三种子弹。

回到大地图，来到下边的星球，该星球只有 1 个 BOSS。全路程可以依靠蓄力枪挡子弹，要注意的是这里出现的新怪物外星蝙蝠，它们速度较快，撞击时带有一些锁定效果，可以吸引它们注意后跑到底部，依靠切平面能力逃脱。顺便一提的是击杀一只该怪物可以获得奖杯，该怪物 2 发蓄力抢可以击杀，沿路到达 BOSS 战。

BOSS 战

该 BOSS 的新招式为召唤杂兵，一次 4 只，玩家在他吐嘴召唤时跳起来射击可以击杀大部分的小弟，推荐在击杀 2 只以上时再攻击 BOSS，否则几乎无法躲避攻击。在 BOSS 切平面发出兽吼炮后小弟会被 AOE 砸光（会有躲过的可能），小弟清光后 BOSS 会再次召唤，值得一提的是这次 BOSS 战他的护盾可以用蓄力枪一发打破，并且获得一个奖杯。如果来不及切换的话可以用升满的 3 号子弹一直把他封死在地图顶。



流程

BOSS 战结束后获得能力 PHAZE。在返回时不要忘了收集道具，该星球只需要来一次可以一次收集完该地图的所有道具，同时这里有近路可以助玩家快速脱出。



脱出后玩家可以直接挑战最后 BOSS，也可以去收集前面没拿到的道具。

进入大地图，直接进入右边星球，在起始点不远处遇到的那个大眼石头怪，这次将他干掉，这里向下一路可以找到最后 BOSS，需要注意的是，这里需要用到前面获得的全部能力，并且尽量不要受到伤害，将失血量控制在在 3 点 HP 以内。可以在 BOSS 门前用蓄力枪打破石头获得补血包并且得到奖杯。

BOSS 战

最终 BOSS 会使用和上一个 BOSS 一样的技能，加快了招式频率和血量，最终 BOSS 战也有一个奖杯需要玩家无伤打掉 BOSS 可以获得，BOSS 死亡后被吸入一个空间这里只要躲开藤蔓攻击一路走就可以找到 BOSS，将他一枪毙命后就能通关游戏。

奖杯

名称	属性	解锁条件
Submarine power	铜杯	1 号 BOSS 战后获得
Plane shift power	铜杯	2 号 BOSS 战后获得
Run power	铜杯	3 号 BOSS 战后获得
Rocket power	铜杯	4 号 BOSS 战后获得
Solar flare power	铜杯	5 号 BOSS 战后获得
Phaze power	铜杯	6 号 BOSS 战后获得
Explorer	铜杯	完全探索地图
Parametric	银杯	收集所有武器强化
Security blanket	银杯	收集所有生命上线
Speedrun	银杯	1 小时内通关游戏
Snoozefest	银杯	无伤打败最终 BOSS
We’ re sorry	铜杯	杀死一只外星蝙蝠
Warp drive engage	银杯	游戏通关
Breaker	铜杯	打破 BOSS 护盾
Hacker	铜杯	在 BOSS 战中吃血包
Secret stash	铜杯	找到隐藏血包

难点解说

Speedrun

该奖杯难度略高，一路冲刺不打怪也有可能得不到，这里可以用 BUG 得到，在开档时看一眼时间，玩到最终 BOSS 前保存后断网修改时间，修改在开档时间的一小时内，过了 BOSS 进入异空间就得到奖杯。

Snoozefest

该奖杯在 BOSS 房前受到的伤害不计算在内，所以可以受到一次伤害就自杀来回尝试。

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

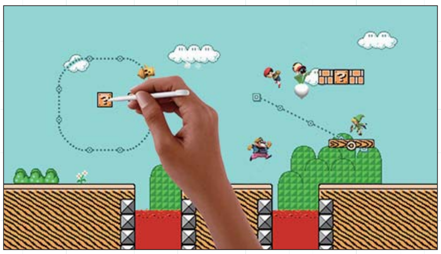


最近任系游戏似乎进入了沉寂期，一方面是直面会迟迟未到，使得新作消息露出减少，另一方面则是第一方新作的缺乏加强了淡季印象。而随着秋季到来，新的会员服务也未见上线的踪影，年末到底会有怎样的惊喜，真是让人翘首以盼。

《超级马里奥制造》联动 大乱斗DLC第四弹

《任天堂全明星大乱斗 for 3DS/Wii U》发售至今陆续释出了多个补丁更新和新内容配信。在本月初第四弹内容配信，又有两张新地图和多个Mii 服装付费 DLC 推出，各位 Fighter 们是时候重回大乱斗了。

●新地图



超级马里奥制造：融合了 Wii U 新作《超级马里奥制造》特色的地图，在每次开战时都会自动生成随机的场景。战斗时会看到模仿游戏的过程，比如在砖头被破坏之后还会有手冒出来修补。

海贼船：该地图仅限 Wii U 版，是《任天堂全明星大乱斗 X》的复刻地图。风浪和礁石的变化让战斗更加激烈，并且对应终点化设定。

打鸭子：该地图仅限 3DS 版，并且免费提供下载。



●新服饰

新服饰包括有《蘑菇队长》、《新・光之神话 帕尔提娜之镜》、《怪物猎人》和《星际火狐》等作品。

《动物之森 amiibo节日》详情公开

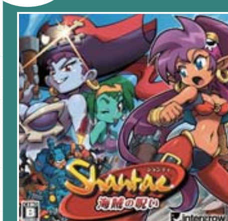


Wii U 平台的大富翁式益智游戏，《动物之森 amiibo 节日》已确定于 11 月 21 日发售。本作需要 amiibo 来游玩，数字版可免费下载，普通实体版同捆玩偶式“静江”amiibo 和 3 张卡片 amiibo，而初回限定版还额外同捆静江的弟弟作为特典。实体版售价为 6480 日元。

作为“《动物之森》系列”的衍生作品，这款游戏融入了季节交替和随机事件等系列典型元素，玩家可以在随机事件赚取金钱来购买点数卡走特定的格子，而游戏的目标则是增加角色的“欢乐度”，在“一个月”内欢乐度最高的玩家即可胜出。除了使用玩偶式 amiibo 投掷骰子体验大富翁的基本玩法之外，本作还支持卡片式的“动森”amiibo。比如在自制地图上加入特定动物的房子，或者通过积攒欢乐度开放各种小游戏，在读取卡片之后就可以在小游戏中出现上面的动物。



eShop下载推荐



香缇 海贼之诅咒

シャンティ –海贼の呪い–

- ●游戏类型：角色扮演
- ●售价：4200 日元
- ●推荐度：★★★★★
- ●发售日：2015 年 11 月 19 日

由 WayForward 开发的《香缇》（Shantae）系列平台动作游戏自从 2002 年 GBA 平台的首作起，到 NDS 和 3DS 已经推出了 3 作，在海外积累的人气之高，甚至让主角香缇成为了被粉丝们强烈推荐官方加入《任天堂全明星大乱斗》的角色。3DS 的第三作《香缇 海贼之诅咒》邀请了日本插画师 KOU 来绘制人物角色，而一向没有日文版的该系列也终于迎来了本地化。



游戏中玩家要操作异域风情的香缇，使用马尾辫子来攻击敌人，而且还有跳舞变身成各种生物的神奇能力。游戏不仅在风格上有着向《合金弹头》以及其他许多 2D 经典名作致敬的影子，其本身的素质也过硬，Metascore 分数高达 82 分，非常值得尝试。

XBOX STYLE

《辐射 4》中文版终于确定！双平台！同步发售！然而看看游戏发售表，前有《光环 5》，后有《使命召唤 黑色行动 Ⅲ》和《古墓丽影 崛起》，这 3 个游戏我估计都不一定有时间能打完，《辐射 4》我就更只能看看了。也许到过年的时候能抽出一点儿时间来？总之真心是要跪啊……对了，才想起来还有个《跨界计划 2》！



《使命召唤 黑色行动 Ⅲ》本世代版大阉割

动视一直对 PS3/X360 版《使命召唤 黑色行动 Ⅲ》遮遮掩掩，一开始就没公布，随后又说肯定有，如今我们终于知道这是为什么了——原来本世代版是一个阉割后的版本。

本世代版阉割的部分是战役模式，仔细一想，这似乎也是惟一的选择。毕竟对于玩家来说联机才是最杀时间的，而对于厂商来说卖地图包才是最赚的。尽管没有战役模式，但动视承诺，本世代版的联机部分和次世代版是完全一致的，只有两点不同：一是画质有区别，二是本世代版没法采用电竞式的连线开场机制。另外丧尸模式 Shadows of Evil 也会包含于本世代版中。

虽说战役模式也就不到十小时的游戏分量，但没有的话还是很让玩家不爽的。为此动视宣布，PS3/X360 版《使命召唤 黑色行动 Ⅲ》的价格“仅售”49.99 美元，比次世代完整版便宜了 10 刀，不过游戏还附赠 PS3/X360 版《使命召唤 黑色行动》初代。游戏仍将按原来的发售日 11 月 6 日推出。

那么问题来了，没有战役模式的话，本世代版的成就奖杯该怎么设置呢？就在本期截稿之际，X360 版的成就列表公布了，成就数量只有 22 个，总分仍为 1000 分。所有的战役模式相关成就自然是不见踪影，全部成就被多人对战和丧尸模式所瓜分。从难度来说本世代版要明显高于次世代版，因为成就不仅要求十转，而且还要完成 Specialist、Boot Camp、Game Mode、Career 的全部挑战，有系列经验的玩家应该明白这意味着什么。



▲只有次世代版才有中文，这对于网战来说还有点影响的。

《海贼王》首次登陆Xbox平台

在 TGS 的索尼展前发布会上，BNEI 公布了“《海贼王》系列”的新作——《海贼王 热血沸腾》。这是一款类似于《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴》那样的对战游戏，看上去相当不错。日前，BNEI 欧洲官方推特宣布，该作也将于 2016 年登陆 Xbox One 平台，和 PS4 的欧版同步发售。



虽说欧版对于大部分 Xbox One 玩家来说意义不大，不过考虑到这是《海贼王》首次登陆 Xbox 平台，依然称得上是意义重大。有意思的是，如今很多日厂在看衰 Xbox One 在日本的前景的同时，又对 Xbox One 在欧洲的发展十分看好。之前的《亚尔斯兰战记无双》也是仅在欧洲登陆 Xbox One。

最后要补充说明的是，“《海贼王》系列”一直以来其实是以任天堂的主机为主要平台的，这个局面直到《海贼无双》推出才被打破。目前 PS 系平台也没有很多相关题材的游戏。

《灵感计划》已完全免费

微软于日前宣布，Xbox One/PC 游戏《灵感计划》（Project Spark，前译：星火计划）现已改为完全免费，面向所有玩家开放下载。《灵感计划》是一款类似于《我的世界》那样的创造性游戏。游戏允许玩家利用里面庞大的素材来设计自己的游戏，然后上传到网络与玩家一起分享。游戏原本是本体免费，



▲《灵感计划》免费并非全是好消息。例如此前备受玩家关注的《坏松鼠》套件包，开发团队已确认停止开发。

但有一些收费的素材包，如今所有内容全部改为免费。

《灵感计划》诞生的初衷是与《我的世界》分庭抗礼，但随着微软收购了《我的世界》的开发团队，其地位不可避免地受到了动摇。如今改为完全免费，也有利于游戏的进一步推广。改为免费后开发团队仍将不断通过更新来加强游戏内容，游戏预计未来还会推出 200 种全新套件。微软表示目前游戏有 20 万热心用户，以每天 300 ~ 400 个的速度创造新关卡。对于 2015 年 7 月 28 日之后才购买《灵感计划》的玩家，或者是如今游戏中还剩余没用完的虚拟货币的玩家，微软承诺将最迟于 12 月 5 日之前将其转化为对应的金额打入玩家账户。

Xbox One同捆主机四连发

年末商战即将打响，又到了硬件商发力的时候。今年E3微软凭借降价和向下兼容，让Xbox One大卖特卖。如今微软更是变本加厉地来了一个同捆主机四连发，而身处东亚的中国玩家也可以享受这些福利。

●Elite版主机套装



内含

- 配备1TB混合硬盘的Xbox One主机
- Xbox One精英手柄（包含4组按扳、6个摇杆、2个方向键和USB线）
- 精英手柄携带盒
- 14天金会员试用资格
- HDMI线
- 电源
- 售价4180港币

毫无疑问，这是最受关注的一个套装。尽管价格偏高，但考虑到精英手柄单卖就是150美元，另外还附加了1TB的混合硬盘，算下来这个套装还是有赚的。官方宣称采用混合硬盘后，从待机状态中恢复的时间将加快20%。此前国外网站的测试也表明，混合硬盘会令不少游戏的读取速度加快。听起来真是相当诱人啊！



●《光环5 守护者》主机套装

内含

- 游戏主题限定主机，1TB硬盘，并采用《光环》音效
- 采用3.5mm耳机孔的特制手柄
- 《光环5 守护者》数字限定版游戏，包括：Warzone REQ同捆：14个付费Requisition套件、《Halo: The Fall of Reach》动画系列、Metal Earth的Guardian模型、超级战士Locke的机密命令、Blue小队与Fireteam Osiris档案。
- 14天金会员试用资格
- HDMI线
- 电源
- 售价4180港币

对于《光环》系列"的FANS来说，这款主机称得上是神物了。它采用了本作的另一主角洛克（LOCKE）的盔甲风格，以银色和灰黑色为主调，辅以UNSC的蓝色和蜂巢图案，看上去高端大气。手柄同样采用了这种风格。而套装中内置的数字限定版游戏，在卖场中的价格是100美元，还是比较超值的。





●《古墓丽影 崛起》主机套装

内含

- 搭配1TB硬盘的Xbox One主机
- Xbox One无线手柄
- 《古墓丽影 崛起》完整游戏下载码
- 《古墓丽影 终极版》完整游戏下载码
- HDMI线
- 电源
- 售价3380港币

《古墓丽影 崛起》应该是年末最具影响力的第三方独占游戏了，微软特意推出这个套装来吸引玩家。这个套装比较可惜的一点是，主机和手柄均采用了普通造型，另外附赠的《古墓丽影 终极版》也已经面向金会员免费过了，这使得这个套装的吸引力有所下降。当然对于冲着劳拉准备加入软饭大军的人来说，这个套装再合适不过了。



●《辐射4》主机套装

内含

- 搭配1TB硬盘的Xbox One主机
- Xbox One无线手柄
- 《辐射4》游戏
- 《辐射3》完整游戏下载码
- HDMI线
- 电源
- 售价3380港币

《辐射4》作为年度游戏的有力竞争者，其影响力不容小视。微软也是早早就于Bethesda签订了合作协议，在全球范围内重点宣传这部作品，推出同捆主机在情理之中。这个套装中的主机和手柄采用普通造型，可以说是给《辐射》真饭专门准备的一款产品。

《光环5 守护者》进厂压盘

10月7日，微软和343正式宣布，《光环5 守护者》经过3年制作周期后，现已进厂压盘。官方随后公布了一系列数据，向玩家展示了本作所包含的丰富游戏内容。

・三大模式：战役模式，支持4人合作，可随时加入和退出；竞技场模式，4对4的竞技对战；战区模式，提供12对12的大规模多人在线体验。

・战役模式包括15个任务，普通难度通关需8～12小时。内含13个隐藏骷髅头，117项有待收集的信息。共有两队的8个角色供玩家使用。

・首发时多人部分有21张地图可以使用，未来还将提供至少18张地图，而且全部免费。

・多人部分有超过1000张的卡牌，175套盔甲，30种载具及其变型，53个面罩，218个徽章。

・12月更新Forge地图编辑器，内有超过1600种物件可以使用。

・总奖金超过100万美元的《光环》冠军赛正式启动。

我只想说一句：什么时候才能玩到！



PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报
PSN 商城热点推荐

十月国庆长假过后游戏界又陷入了暂时的清淡期，然而前段时间发售的《FIFA 16》、《NBA 2K16》等球类游戏还是能各位玩家的游戏时间变得充实。最近发售的《神秘海域 内森·德雷克合集》虽然是个重制版，但原版过硬的游戏素质加上厚道的重制力度依然值得各位玩家尝试。



最新系统	PS4:3.00版本	PSV：3.55版本	PS3:4.75版本

索尼公布官方 PS4 遥控器 本月末上市

PS4

索尼美国于 10 月 8 日宣布，PS4 通用遥控器即将于本月末发售，售价为 29.99 美元（约合人民币 190 元）。根据官网的介绍，这款遥控器能通过蓝牙同时控制多个设备（例如电视和 PS4）。除此之外，就会发挥相当大的作用，它还能更快捷地操控现有的一些流媒体 App，包括 HBO Go、Netflix 和 Twitch。从这个角度来说，整个遥控器甚至可以说比 PS4 本身的游戏手柄还要便捷，毕竟这可是个拥有超多按钮的遥控器。

当然，虽然这个遥控器乍看与一般遥控器没什么区别，但毕竟是个“PS4 遥控器”，当作手柄用来玩游戏当然是没问题的，一个游戏手柄该有的按钮上面一并俱全。不过比较可惜的是，该款遥控器暂时只会在美国、加拿大以及墨西哥地区发售，国内的玩家暂时还无福消受。



▲遥控器发售后，想必不久之后就会有什么“遥控器通关《血源诅咒》”的视频了吧。

《活至黎明》大获好评 超乎索尼意料

PS4



《活至黎明》成为了八月游戏中的一匹黑马，本作与《暴雨》类似是一款互动戏剧类游戏，玩家不同的选择会影响到情节的发展甚至角色的生死。除此之外，本作那致敬老恐怖电影的情节随处可见，虽然有旧酒新瓶的嫌疑，但依然能让玩家沉迷其中。

索尼 SCE 全球工作室总裁吉田修平在近日也表示，本作的大获好评有点出乎意料，但也从侧面证明了互动戏剧类游戏的发展前景。吉田修平指出，玩家通过自己游玩或者观看网上直播或者视频来体验本作，无论是游戏老手还是轻度玩家都能在此过程中获得相应的乐趣。他相信互动戏剧类游戏有助于扩展主机游戏的受众群体。

顺便一提，《活至黎明》在 8 月发售后的很长一段时间内都是国外视频网站 YouTube 上最流行的游戏，来自媒体方面的评价也趋向正面，而本作出色的销量也印证了其成功之处。

《宿命》将引入氪金要素

PS4

于 2014 年发售的 PS4 游戏《宿命》在发售初期虽然评价不佳，但开发商 Bungie 知耻而后勇，随着 DLC 和系统更新的进一步完善，本作的魅力也渐渐地展现在各位玩家面前。上月初发售的 DLC《掠夺者之王》更是好评如潮，本作看来前途一片光明。

理所当然的，Bungie 也觉得是时候借此捞一笔了。Bungie 在《宿命》官网发表了一篇新的日志，预告了游戏下一步的动向。在 10 月 13 日，也就是当玩家拿到本期杂志的前几天，微交易将会正式被引入到游戏中。NPC 商人 Tess Everis 将会再次出现在游戏中并向玩家兜售 18 种全新的动作表情，而购买这些动作表情需要用到新货币“银币”。说是银币一点也不假，因为这些银币需要玩家使用现实世界的真金白银来兑换。

不过玩家也暂时不用担心氪金将会影响游戏的体验，毕竟银币暂时的作用只有购买动作表情，而 Bungie 也强调氪金绝不会影响游戏的核心体验。



10 月港服 PS+ 赠送游戏一览

PS4 PS3 PSV


■《火箭联盟》

港服 PS+ 10 月的免费游戏已经上架了，这次免费赠送的游戏中名气最大的无疑是《火箭联盟》。游戏主题虽然乍一听相当奇怪：用汽车踢足球，但是本作凭着乐趣满分的多人对战部分以及火爆刺激的游戏氛围在欧美以及 PC 玩家中获得不俗的人气。装备着火箭喷射器的赛车在赛场上互相角逐，争相把比自己个头还要大的足球“撞进”对方球门，看似荒唐但实则好玩的游戏主题是本作的亮点之一。

《终极超时空战队》是一款像素风格的横版射击游戏，时空倒流与平行世界将会成为玩家的武器，如何利用“时间”和战队成员间的不同能力来拯救世界是本作的主题之一。除了颇具特色的游戏系统以及堪称硬核向的游戏难度之外，本作还经常会有意想不到的人物在游戏中登场，例如本作的 PS4 版将会加入 SCE 全球工作室总裁吉田修平。

《不机械城 扩展版》无论是玩法还是画面风格都有点像当年 PC 平台上大获好评的《机械迷城》，玩家将控制一个会飞的小机器人在 2.5D 的场景中解开一个个谜题并最终获得自由并逃出生天。

以下游戏的优惠时间为：2015年10月8日至2015年11月4日

PS4新增免费游戏
《火箭联盟》制品版（英文版）
《终极超时空战队》制品版（英文版）
《不机械城 扩展版》制品版（英文版）

PS3新增免费游戏
《夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士》制品版（日版）
《不机械城 扩展版》制品版（英文版）
《功夫兔子》制品版（英文版）
《Magical Beat》制品版（英文版）

PSV新增免费游戏
《终极超时空战队》制品版（英文版）
《功夫兔子》制品版（英文版）
《Magical Beat》制品版（英文版）
《奇幻英雄 未明的遗产》制品版（英文版）


■《超时空战队 终极版》

《阿尔斯兰战记无双》付费 DLC 介绍

PS4

虽然游戏在 10 月 1 日才刚刚发售，但是《阿尔斯兰战记无双》的付费 DLC 已经按耐不住了。《阿尔斯兰战记无双》的最新付费 DLC 已于 10 月 8 日发售，售价为 206 日元。讲述了主线剧情中“古吉拉特城战役”时另一个战场发生的故事，在该 DLC 中玩家可以获得限定技能卡片“精明的笑容（したたかなる笑み）”。

而第二个 DLC“称号获得战”则将会在 10 月 15 日发售，售价一样为 206 日元，在该 DLC 中玩家可以获得限定技能卡片猛虎将军的咆哮（猛虎将军の咆哮）”。





《舰队收藏 改》发售日再次延期

PSV

“跳票跳得多了，人就习惯了。”这话用来形容 PSV 游戏《舰队收藏 改》就再适合不过了。由最初公布的 2014 年发售到上一次宣布的 2015 年的 11 月 26 日，就在玩家们都在猜会不会再延一次的时候，本作果不其然又延了。《舰队收藏 改》发售日延至 2016 年 2 月 28 日，开发商角川 Games 给出的理由是“本作内容超出预期，导致开发与调整花了太多时间”，而为了补偿各位玩家，初回特典将会附送情人节特制文件夹。

值得一提的是，本作的 PSV 限定版主机也预定开放预约，限定机售价为 20980 日元（含税），同捆内容为 PSV 主题和游戏主题包，有兴趣的提督们可以开始存钱了。



PS4 系统 3.00 版本新功能介绍

PS4

PS4 系统的最新版本 3.00 终于于 9 月 30 日正式更新，本次更新除了升级了云端储存装置之外，也将提供全面的新功能。新功能致力于让 PS4 用户更加方便地与全球各地玩家互通互联，以及更便捷的系统社区功能等等。主要更新项目有：

PS4 云端存储功能升级：拥有 PS Plus 会员的 PS4 玩家，将可以享受更大的在线存储空间，从 1GB 扩展至 10GB。

活动：在里面你可以查看你最常游玩的游戏的近期活动以及官方推送。例如《FIFA16》的本周最佳球队，或者像游戏优惠等不定期活动。



群组：“朋友”选单中将增加“群”选项，可将新群组或已存在的群组追加为“喜爱的群”，让玩家快速进入经常一起游玩的群组。这个功能能帮助玩家在多人游戏部分中更好地找到战友，展开战局。



社区：玩家将可以创建共同感兴趣的社区，社区以游戏或者类型来划分。社区留言板包含一般讨论区、画面截图分享，以及参加派对或游戏功能。社区功能将帮助玩家更容易地找到与自己有共同爱好的玩家，游戏心得或者趣味时刻分享也可以一并在社区中分享。

正在游玩：正在游玩画面将显示你的好友动态信息，并且你可以通过此功能快速加入派对、提出观看请求，或是直接进入 PS Store 购买你朋友正在游玩的游戏并与他一起游玩。

贴图：信息功能将不限于文字，玩家现在可以用信息功能发送贴图给好友。

屏幕截图：除了原来的 JPEG 之外，屏幕截图将会增加支持 PNG 的功能。



软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

近期硬件方面最大的新闻应该是Wii U的破解消息。我们正在密切关注事态的发展，相关内容预计下期会和大家见面，请大家期待。不过说到年末，大家关注的目光还是应该投向数量繁多的限定版主机。选择一个自己的本命游戏的限定版主机，玩起游戏来也会幸福很多吧！欢迎大家来信和我们一起分享这样的感受！

价格行情
——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV-2000主机（行货）	1149元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	220元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1409元
近期推荐购入指数		9

备注

主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评

国庆节后的PSV主机相比上周略有下跌，截至发稿日，日版、港版的报价分别来到1000至1100元区间，有的商家甚至已经把日版主机的报价压到1000元以下，而国行依旧维持在1149元的定价。索尼在国庆节期间更新了PSV主机系统，新版的3.55系统配合PS4的3.00系统，能在网络不佳的情况下调整PSV遥控PS4游戏时的画质。虽然系统有所更新，但是PSV主机上的PSP漏洞依然存在，这也导致了购买行货主机和日、港版主机形成了新的差别。行货主机对比其他版本的优势是拥有2年的官方质保，而日、港版主机则可以通过PSN下载漏洞游戏破解PSP模式，玩到PSP和其他模拟器游戏。众所周知，国行PSV虽然并不锁区，但对PSN服务器有限制，这也是可否破解的问题所在。日版、港版主机需要破解现在可以在相应的PSN中下载PSP游戏，日版选择《洛克人》，港版选择《LocoRoco》试玩版，再通过邮件或破解存档两种方式通过CMA拷贝游戏的办法将下载的破解游戏变成ARK2系统，相比之下目前日服破解要相对容易一些，不过国行主机就无法进行此操作。所以近期想要购买主机的玩家可以根据自己的需求进行选择。另外需要说明的是，破解后的PSV主机有BAN机风险，如果现在手里有PSP主机的话，还是不建议使用PSV进行破解操作。



▶非国行版PSV可以破解PSP模式安装ARK2系统来试玩PSP游戏和模拟器游戏，操作上有一定复杂性，有需求的玩家可在购机时求助商家进行破解。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（国行黑白，Wi-Fi）	1149元
PSV-2000主机（港版九色，Wi-Fi）	1100元
PSV-2000主机（日版蓝、橙、白色，Wi-Fi）	1100元
PSV TV普通版（港版不含手柄）	250元
PSV TV普通版（包含PS4手柄一支）	560元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSV原装耳机（港版）	120元
8GB索尼原装PSV记忆卡	108元
16GB索尼原装PSV记忆卡	188元
32GB索尼原装PSV记忆卡	308元
64GB索尼原装PSV记忆卡	488元
8GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	120元
16GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	220元
32GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	380元
64GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	600元

02 购机推荐套餐 3DS

	品牌 / 型号	价格
主机	N3DS主机（日版，9.2系统）	980元
烧录卡	GateWay 3DS	320元
存储卡	金士顿 32GB TF卡	79元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1419元
近期推荐购入指数		7

备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

节后的3DS市场基本没有太多变化，目前在购机上，比较推荐于玩家选购9.2系统以下的N3DS小屏主机配合GateWay 3DS进行破解游戏，N3DS LL考虑到没有可破解的机型，如果是使用正版玩家的话，N3DS LL要更合适一



▶近期3DS汉化游戏频出，想要体验到这些游戏，烧录卡是目前最稳妥的选择。

些。之所以推荐使用 GateWay 3DS 破解主机，重要的原因还是汉化游戏的丰富性。虽然 3DS 官方的汉化游戏很少，但是在主机破解后，民间汉化组层出不穷的汉化游戏足以丰富单薄的汉化游戏阵容，譬如近期的《口袋妖怪 OMEGA 红宝石》系列、《塞尔达传说 梅祖拉的假面》、《异度之刃 3DS》等等，都有汉化释出，而使用天空卡破解则无法体验到这部分汉化游戏，这在游戏方面还是有一定缺失性。综合考虑的话，放弃大屏，选择小屏的 N3DS 和 GateWay 3DS 是目前体验 3DS 游戏的不错选择。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版，9.2系统）	980元	SKY3DS（支持10.1系统）	390元
N3DS LL主机（日版，9.5系统）	1050元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS无卡破解主机（日版，9.1系统，含32G TF卡）	1150元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元

03 购机推荐套餐 PS4

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2399元
总计		2399元
近期推荐购入指数		9

备注

主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

节日过后，PS4 国行主机迎来了官方的首次降价，但降价后买到主机的玩家发现，国行主机的型号未能如所期待的那样更新为 1209A，就此疑问国行到底什么时候会更新 1209A 系列主机。从索尼的官方态度来看，国行主机全面更新 1209A 大概要等到冬季的 1TB 版上市才会有可能，目前市面上的国行主机依然还是 1109A。不过旧型号的机型降价后，对玩家也有一些好处，比如在价格上，除正规电商渠道外，线下和某宝上，国行主机售价都要比官方的 2399 元更低，这也说明索尼是有意清理库存。目前有的商家已经把国行版的报价压到了 2100 元左右，比港版、日版还要低很多。所以在不考虑新型号的情况下，现在购入行货版 PS4 应该是非常好的时机了，有需求的玩家可以尽早出手。除了普通版主机之外，索尼还在国庆期间推出了国行版的《讨鬼传 纪念珍藏套装》，售价为 2649 元，包含了《讨鬼传》游戏和 PS4 纪念外壳，有兴趣的玩家也可以下手珍藏一套。



▲继《最终幻想X/X-2》之后，索尼又为国行PS4玩家带来了新款的限定版同捆主机。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2399元	原装DS4无线振动手柄（行货手柄）	380元
PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，港版）	2250元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1109A主机 讨鬼传 纪念珍藏套装（500GB，黑色，国行）	2649元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
原装DS4无线振动手柄（港版四色）	310元	高仿索尼HDMI线	45元

04 购机推荐套餐 Xbox One

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2080元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		2080元
近期推荐购入指数		8

备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评

上期我们提到国行版 Xbox One 有了相应的调价，价格下跌到 2499 元，不过显然非官方的调价并不能维持太久，在节后国行 Xbox One 的报价已经恢复到 2999 元，而相反其他版本的主机在节后则有了小幅下跌，降价在 50 元左右，其中一些商家的台版主机报价已经跌破 2000 元，这样一升一降的对比，也再次把国行主机置到比较尴尬的位置。不过本月底 Xbox One 将会发售超白金大作《光环 5：守护者》，相信届时的 Xbox One 主机在需求上会有一定提升，主机售价也有可能迎来小幅上调，想要体验士官长的玩家不妨考虑在这段时间出手选购主机，当然，台版依然还是最主流选择，玩家根据需求购买即可。



▲10月27日《光环5 守护者》将正式发售，想要体验士官长最新冒险的玩家可以趁早出手。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2350元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（韩版，黑色，无Kinect）	2280元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2080元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（台版，黑色，含Kinect）	2850元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	2999元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，含Kinect）	3499元	组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2015年10月11日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

多边共享
Fun Factory



动漫 2015纽约漫展介绍

三日月 提供





▲国内影迷熟悉的特工寇森扮演者克拉克·格雷戈。

熟悉ACG的读者都不会对“漫展”陌生，从大名鼎鼎的日本ComicMarket到如雨后春笋般的国内各个大大小小的漫展，各位读者想必没亲身到场也听说过，相比之下处于大洋彼岸的欧美漫展却少为人知。一年一度的美国东海岸动漫节盛事美国纽约漫展（New York Comic-Con 2015）已于10月9日至10月11日于纽约的雅各布贾维茨会展中心举办，笔者也借此良机向各位读者介绍一下这个颇具特色的漫展。

其实纽约漫展并不是美国的第一大动漫展会，美国的第一动漫展会是圣迭戈漫展（Comic-Con International），不过和以影像作品为主的圣迭戈漫展相比，纽约漫展的展出内容更倾向于漫画，选在纽约，这个全美最主要的出版社聚集地举行也正是这个原因。相比前者，纽约漫展展出的内容无疑更容易被国内同好们接受。除了大家所熟知的漫威与DC外，一些游戏厂商，诸如微软、索尼与任天堂这些硬件厂商都会出展，近年来甚至还有诸如育碧和Capcom等游戏厂商也同样到场出展。当然，除游戏与漫画之外，与其相关的周边影视，一些由漫画或者小说改编的美剧，诸如《行尸走肉》、《神盾局特工》、《哥谭》、《权力的游戏》等都会借此良机进行宣传，部分演员甚至会出席活动并与粉丝们进行现场交流。当然，其他美剧也不会放过这个宣传良机，以本届出展的美剧为例，国内知名度较高的美剧包括了《疑犯追踪》与《基本演绎法》都会出展。即使你喜欢的美剧已经完结也没关系，你可能也能在展会中见到你喜欢角色的身影，例如才完结不久的人气美剧《绝命毒师》的主演“老白”布莱恩·克兰斯顿就有出席本次漫展。其他一些知名演员或者业内人士都会到场“客串一下”，例如美籍中国演员吴彦祖和人气漫画《火影忍者》作者岸本齐史都有出席。当然，动漫盛事怎能少得了动漫大国日本的参与，一些日本动漫也会参展，在展会上你甚至能找到不少扮演日本动漫人气角色的欧美Cosplayer。可以这样说，无论你是个动漫爱好者，还只是单纯是个美剧迷或者追星族，你都能在纽约漫展里找到属于你的乐趣。

和中国的漫展不同，欧美的漫展商业化气息更浓，专业化的厂商展会和各种座谈会成为了漫展的主题，而观众们也对此喜闻乐见，某些著名厂商的座谈会的热闹程度（当然由于场地原因也只能在网络上热闹了）甚至超越E3某些“游戏大厂”的展前发布会。商业度浓厚并不意味着不亲民，与国内常见的“人挤人跟明星合影”相比，欧美的漫展更为“贴近群众”。毕竟很多明星自己也是这方面的爱好者，换句话说，只要你够幸运找到他们并合影，你就赢了。



▲顺便一提，本次NYCC会场内的Wi-Fi信号由卢瑟（超人宿敌）科技公司免费提供。

游戏 《RWBY》官方游戏本月登陆Steam平台

哪尼 提供





《RWBY》的制作人兼导演Monty Oum于今年2月突然离世，这位才华横溢的动画师的英年早逝着实令人扼腕叹息，刚刚结束第二季剧情的《RWBY》今后的发展顿时前途未卜。不过令人高兴的是，Rooster Teeth Productions动画工作室近期宣布《RWBY》的第三季很快就会播出，并且还会推出一款官方游戏《RWBY Grimm Eclipse》。

《RWBY》中极具想象力的变型武器和帅气的打斗场面等等，都是非常适合

改编为游戏作品的素材，因此游戏化的呼声一直很高，此前也有过一两款小品级的同人游戏作品。而这次的《RWBY Grimm Eclipse》则是一款官方认证的正统作品，游戏根据动画进行改编，相比同人作品除了有更好的画面表现外，还会加入全新的剧情、场景和反派角色，敌人的种类也更加丰富。玩家可以扮演 Ruby，Weiss，Blake 或是 Yang，操纵各自的特色武器以丰富的连段享受爽快的战斗。除了单机的乐趣外，游戏还支持线上多人联机合作，并搭载类似 MOBA 游戏中的升级系统，看来官方的野心还真是不小。

《RWBY Grimm Eclipse》很快就会在 10 月 14 日率先在 Steam 平台上推出，并搭载成就奖励系统，虽说目前并没有登陆主机平台的消息，不过并非没有可能，等不及的玩家就先在 PC 上尝尝鲜吧。

动画

筒子君 提供

超人由我来保护
——《Concrete Revolution》介绍



十月新番到来，原本正纠结于该看什么的我，被三日月安利了这部动画（实际上三日月总是喜欢安利各种各样的东西）。我听到动画名字的时候，完全想不起来这部番剧改编自哪里，查了一下才知道原来是一部完全原创的动画，在如今这个剧透成狂的年代，不能被剧透的动画都是好动画！

首先本作的制作厂商是大名鼎鼎的骨头社，所以质量方面绝对有所保障。本作的剧情发生在被称为“神化”的虚构年代，这个年代的社会非常不安定，很多强大的罪犯都在危害着人们的生活，于是许多隐藏在人间的超人站了出来保护大家。但是这些超人也有自己作为人类的生活，而这些人就由主角所在的组织“超人课”来保护。由于是原创漫画，确定了超人的主题后，没有其他任何限制的本作可谓脑洞巨大，仅在目前的动画中，已经出现了集炼金术与变身机甲于一体的男主角、附身与地球人且可以自主变身的类似于奥特曼战士的男配角、变身动画时间长达 45 秒种的魔法少女女主角、已经被打败的外星侵略者、还有可以变身的传统妖怪等等，而且从 OP 的内容中可以看出，本作还有不少其他超人元素，总之内容方面已经多的令人目不暇接。除了角色元素外，本作的信息量也十分庞大，因为是完全原创的内容，看的时候稍一分心就有可能错过不少细节。尤其本作的叙事形式并不是普通的顺叙或倒叙，而是采用了插叙的手法来表现，在第一集中，两条主要时间线就被打碎成了好几段穿插上演，这个叙事的逼格已经让我忍不住要给个满分。同时从相隔了五年的两条时间线上透露的信息来看，脱离组织的男主正在被仍旧归属与“超人课”之下的女主追捕，名叫格罗斯欧根男配角此时和主角站在了一条战线上，同时从他将“超人课”的成员称之为“狗”这个细节，双方应该是有着不小的矛盾，这五年的剧情着实令人期待。同时两条时间线上女主的造型和性格都有这细微的不同，这个设定也完全戳中了我的萌点。

总之目前看来本作的内容非常精彩，如果可以接受本作不太主流的画风和有些浮夸的上色的话，这部作品绝对有追的价值。





美剧

稀饭 提供

英雄！重生！





从 2006 年首播的万人追捧，到 2010 年黯然播完最后一集并且不再被续订，《英雄》作为一部超能力题材电视剧，走过了一段非常高开低走的奇特历程，但对于国内的观众来说，这部美剧应该算是一个时代的标志，它的讲述获得超能力的平凡人的故事题材与充满了悬念的故事发展都让其成为了国人眼中一时的热门，随着当时字幕组这一文化现象的发展壮大，传播流行到了一个令人讶异的地步——然而这并不能阻止这部电视剧的衰败后。

所以近十年后的今天，能够再次于 9 月份看到有着《英雄》这个标题的电视剧播出，的确是一件令人感慨的事情。这一次，它有了一个被各种复刻版游戏用烂了的副标题：“重生”。

对于那些“中途弃番”的观众来说，《英雄 重生》的故事可能会令人有点摸不着头脑，毕竟当中提到的一部分故事线索甚至可以联系到第四季的故事剧情，不过正如制片人 Tim Kring 在此前保证过的那样，这部重启的迷你电视剧系列不会让观众必须得在看完之前的电视剧后才能尽情欣赏，其故事本身也是相对独立而完整的，其中既包括了系列特有的多线故事描述和谜团，也有精彩的超能力特效，更重要的，则是故事仍然围绕着意外获得超能力的普通人而展开，仍然能够令观众们获得奇妙的代入感。

目前本剧已经播出了四集，故事当中的谜团也在一步步地铺陈开来，到底在经过当年的低潮之后，《英雄》又能否通过这一次的新尝试来真正地“重生”，各位读者也不妨用你们的双眼来判断一下吧。

一路向西

每年9月的苹果大会都是各位果粉上贡的时刻，今年也不例外，一路向西自然也不会错过对这场盛会的报导，各位打算继续卖肾的读者大人记得要关注一下。同时本期我们会继续介绍亚特兰大的风光，并且跟大家回忆一下曾经在历史上9月份的时候，美国本土发生过的一件直到今天仍然在持续产生着影响的大事，某种程度上，正是这个事件催生了日后包括《24小时反恐》在内的众多影视甚至是游戏作品，那是什么大事？看下去你们就懂了。

美人美语

●How can I help you?

紧接着上一期的话题说，在向大家介绍了如何与当地人问好之后，接下来我要和大家聊聊美国日常生活中其它需要用得到口语的场景中一些常见的情况。语言间的互动在服务行业尤其具有代表性，而在美国这种互动甚至可以归纳成几个套路。首先这一期先举个去购物的例子，进入店里之后，如果有站在店门口迎宾的售货员，他首先会问“How’s it going？”，这个时候可以简单回答“Good”或者根据自己实际情况发挥。如果售货员问“Do you find anything special here?”，如果你只是在漫无目的的逛，可以回答“Just looking around here”。如果确实有想要买的东西，可以直接询问。在购物的过程中，一些热情的售货员会来询问是否有什么问题，这时候一般会问“Do you find everything OK？”。如果没有问题，可以回答“Yeah”或者“Everything is cool here”。如果有想要咨询的事情，可以说“Here is the thing”然后紧接着去问自己想问的问题。在离店的时候，店员会说“Have a great day”或者“Have a good one”，都是在说“祝你有个美好的一天”。这个时候回答“Thank you”或者“You too”就可以了。这些套路在服饰店，超市，甚至是游戏店都同样适用，不过以上的套路仅仅是本人从与美国售货员实际交流得出的经验归纳总结而成的，如果有更地道的表述方法随时欢迎大家批评指正。



美时美事

●Apple Events

进入金色的九月，就算是亚特兰大这样的南方城市也有了些许的凉意。而说到美国秋季的发布会，相信所有果粉都会脱口而出。没错，一年一度的苹果秋季发布会在美国时间9月9日正式开始。相信很多国内的核心果粉是熬着夜看完发布会的，而本人很天时地利人和的全程无痛观看（其实是边上课边看的…好孩子不要模仿哦）。在网络信息如此发达的今天，我相信各位读者早就了解发布会的主要内容了。不过本人作为一个“前线”记者，自然会利用自己的优势，对这场发布会对于美国本土的影响做一些简单的介绍。



■为了炒热发布会气氛，库克还请来了欧美当红乐队One Republic进行现场演出。

在库克执掌下，苹果公司对于业界的冲击力已经不如当年“鬼才”乔布斯执政时那么具有破坏性了——要知道，iPhone的诞生算是Nokia塞班王朝彻底崩溃的导火索。不过话得分两头说，虽然库克在产品的独创性方面做得确实不如乔帮主那样标新立异，但是不得不承认，这种为了迎合大众口味的妥协确实巩固了苹果在市场上的统治地位。

话说回苹果发布会，整个发布会在我看来最有亮点的产品不是新款iPhone，也不是被国内外网友一致吐槽为苹果版Wii的Apple TV，而是iPad Pro。从产品发布时的宣传侧重来看，这款iPad并非只是在我们日常生活中娱乐的产品，而是一款生产力工具，更多是让设计创作人士进行工作的。当年乔帮主的确说过绝对不会设计触控笔，但是当时仅仅是针对日常使用时的交互操作，可是这次是针对那些专业设计者，所以必然要用iPad Pro以及Pencil来满足用户的需求。而且iPad平台已经有了很多优秀的创意设计软件，现在有了更大尺寸的屏幕，再配上原厂的触控笔，相信会非常适合设计师或者美术从业人员的口味。

不仅仅如此，为了在商业市场上弥补办公软件上的不足，苹果还找来了微软进行深度合作并在发布会现场进行演示，这也恰好符合微软的多平台战略。如果成功的话，应该是这两家历史渊源颇深的企业就能产生一段新的合作佳话了。不过既然提到了微软，那么就不得不提iPad与Surface的对比了。在横向对比历代iPad之后，我们基本可以确定iPad Pro的定位是办公用

产品了，微软的 Surface 毫无疑问成了其竞争对手。在日常办公方面，这种大尺寸的 iPad 与 Surface 竞争并没有太大优势，更何况 Office 软件与 Surface 同出自微软，微软不可能傻到本家平台上办公软件做得要比 iPad 上的还难用，所以我并不认为在日常办公方面有要选 iPad Pro 的必要。

在下一期的《一路向西》中，我会为大家继续介绍 Surface 这款电脑，并且以此为引子简单报道并分析一下十月微软发布会的内容，敬请大家期待。



■发布会屏幕上显示Microsoft的时候，有多少观看现场发布会的小伙伴吃了一惊呢？

美天美地

●亚特兰大“《饥饿游戏》之旅”

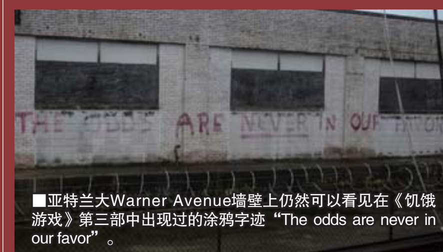
当人们谈论到影视题材中的反乌托邦社会时，可能会想起亚特兰大，因为它曾是美剧《行尸走肉》的拍摄地，这个本人在上一期《一路向西》中有做过介绍。其实，亚城也是《饥饿游戏》的在 2014 年上映的续集《饥饿游戏 3 嘲笑鸟（上）》的拍摄地。当地的旅游公司 Atlanta Movie Tours 在用“《行尸走肉》之旅”赚的盆满钵满后，在今年年初又推出了“《饥饿游戏》之旅”。事实上，佐治亚州（亚特兰大所在州，Georgia）基于影视业所衍生出的旅游业在过去五年呈井喷式增长。粉丝与游客仅需花费 65 美元就可以在专业导游的陪同下参观电影的拍摄地，在这期间导游会为大家讲解电影的制作过程，还会透露在拍摄过程中的许多趣闻以及小故事。




■亚特兰大历史中心里用于拍摄斯诺总统办公室的房间。




■位于亚特兰大华丽的天鹅馆，也是《饥饿游戏》里斯诺总统府邸的拍摄地。


■亚特兰大Warner Avenue墙壁上仍然可以看见在《饥饿游戏》第三部中出现过的涂鸦字迹“The odds are never in our favor”。

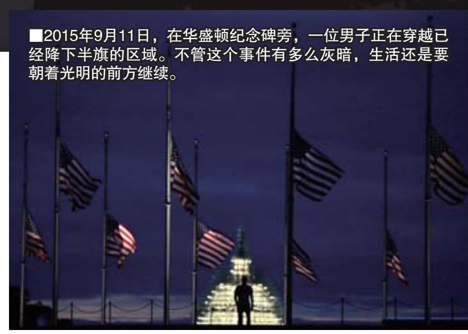
美史美刻

●“911”事件

9 月已经过去，对于国内的小伙伴来说，9 月永远是在等待中秋国庆双假期的一个月。但对于美国来说，9 月永远是一个会被大家记住的月份。2001 年 9 月 11 日上午，两架被恐怖分子劫持的民航客机中的其中一架撞向美国位于纽约的世界贸易中心双子塔，两座建筑在遭到攻击之后相继倒塌，世界贸易中心其余五座建筑物也受到影响而遭到损毁；而另一架被劫持的客机撞向位于华盛顿的美国国防部五角大楼，五角大楼局部结构损坏并坍塌。


■光是图片就是很有冲击力，很难想象如果在现场看到这番景象会有多恐怖。

“911”事件是发生在美国本土最为严重的恐怖攻击行动，遇难人数高达近 3000 人。据不完全统计，此次恐怖袭击对美国经济损失达 2000 亿美元，并对全球经济造成的损失则达到约 10000 亿美元。最重要的是，此次事件对美国民众造成的心理影响极为巨大，这也让每一年的 9 月蒙上了一层薄薄的阴影。


■2015年9月11日，在华盛顿纪念碑旁，一位男子正在穿越已经降下半旗的区域。不管这个事件有多么灰暗，生活还是要朝着光明的前方继续。

恐怖袭击对于每个大国来说都是一种必须要预防的威胁，不单单是美国，国内也有部分激进分子试图激化矛盾实施恐怖主义。在这里笔者不想去谈论政治话题或是这些恐怖份子试图去激化的一些民族主义问题，也不想去过多的阐述“911”事件或者其它恐怖主义事件的细节，因为毕竟这些事件没有发生在我的身上，我也没有资格去过多地评论。但笔者只想说，生活在和平年代真的是一件很幸运的事情。尤其是当“911”纪念日以及国内反法西斯阅兵式在几乎同一时间进行的时候，让人彻底明白了一个国家或者一个民族，在经历大灾大难的时候，所体现出的凝聚力之强悍。在纽约“911”纪念馆，几乎天天都会有美国人站在遇难者纪念墙前为了素未谋面的同胞泣不成声，而在这个时候，总会有另一位陌生人上前安慰并给予拥抱，这样的民族凝聚力任谁都会动容。而中华民族的凝聚力相信我不用多言，不论是抗日战争还是汶川大地震，在天灾人祸面前我们华夏儿女的团结更加可歌可泣。

愿生者坚强，逝者安息。

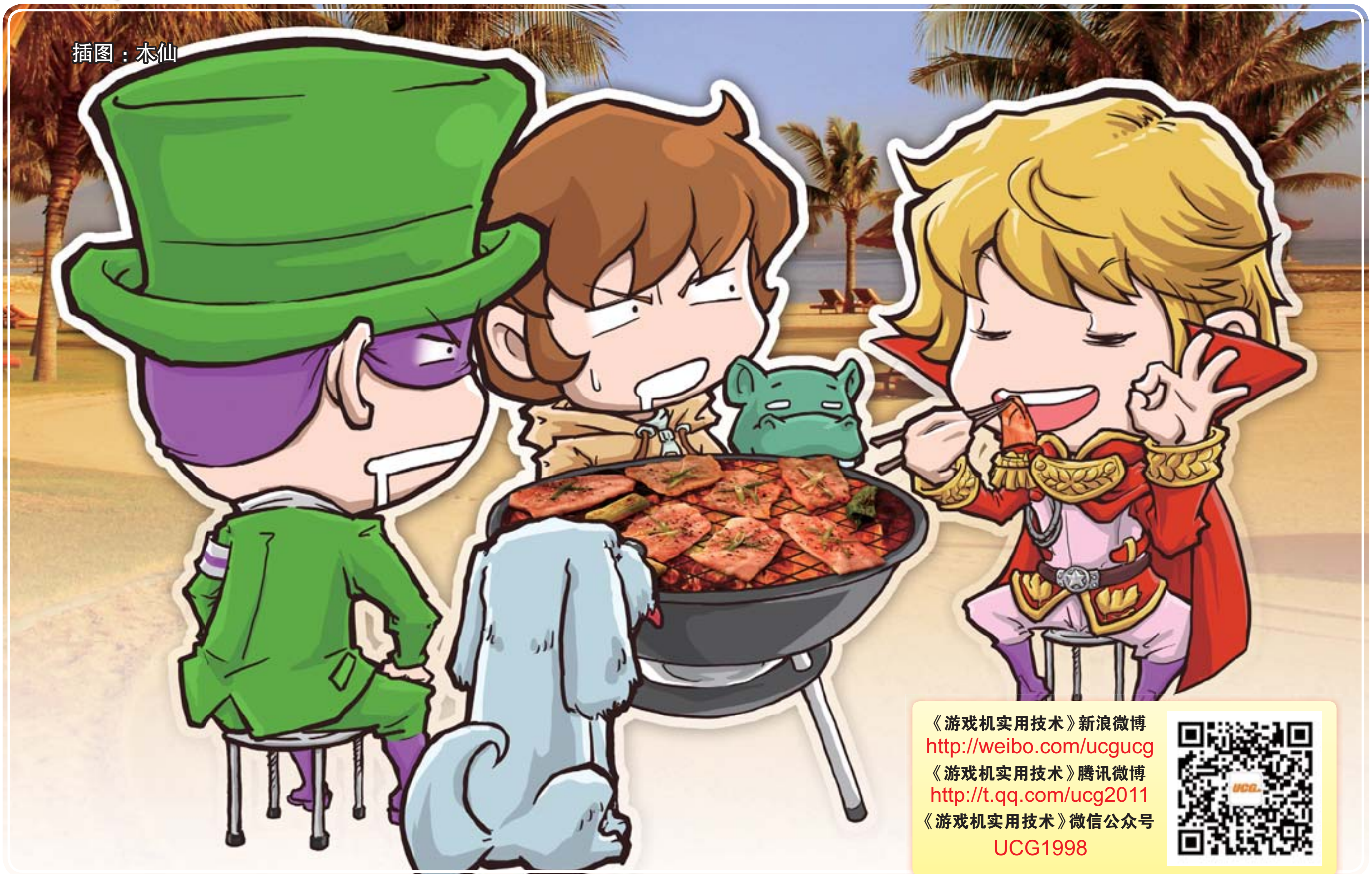
【文：移动电线杆】

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

插图：木仙



《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

●10月刚开始，游戏的大潮就已经让人有点无法招架，算上部分9月发售的重要作品，本期UCG光是刊登攻略/特快的游戏作品就达到了7个，都快赶上一本攻略特刊了，不过和接下来的游戏狂潮比起来，这还不算夸张，各位玩家们，你们的钱包还好吗？

●因为游戏众多，所以本期杂志制作期间各位小编们疯玩正GAME的情景几乎天天都有，但要说最受欢迎的游戏，却是一个试玩版，那就是《星球大战 战斗前线》的DEMO，这款作品的确很好地把握住了《星战》的氛围，但最令小编们大吃一惊的是——这游戏连线质量好得让人不敢相信那竟然是EA的服务器！所以如果有对本作联网质量还心存疑虑的读者们，可以考虑放心入一张了。

●顺便提一句，大家熟悉的实习小编胖小笛儿样子有点怪怪的，仔细一看，原来他已经进化成正式小编了！他的小编名就是——请看后文的新编报到。

Email フユホシゲ－ム：小编你好，我是UCG的忠实粉丝，最近想入手一台N3DS LL（日版不破解的正版机子），如果我要去店里买，都应该注意哪些细节，才不会被店家坑？在此谢过小编大大！

首先可以上淘宝——看看现在国内价位大概在什么水平，因为去掉了一些成本因素，这个价格个人认为还是比较有参考价值的。然后，既然是去实体店，就注定会有水分，比如现在N3DS LL除了特殊版本，都是不带充电器的，所以充电器、大容量储存卡推销，另外还搭配一些周边的捆绑销售，价格略高之类的估计没跑。其实对于水货市场，实体店就是图个心里踏实罢了，尽量找一间规模和客流较大的吧。因为除了仔细观察是否有使用痕迹和做工质量，店家要使诈的话到底还是防不胜防的。

Email 拒绝者：只恨自己是学生狗，只能父母给钱买游戏，所以得精挑细选，精打细算！我非常感谢爸爸妈妈在我未成年之前就让我实现了电视游戏梦，墨菲斯我一定会自己赚钱买的！让父母也享受到高科技所带来的快乐和震撼！

不少玩家还处于玩游戏不被父母理解的环境，父母能够提供资金购买游戏确实蛮难得了。既然如此，我觉得这位读者完全可以趁早“灌输”一下游戏的乐趣呀，给父母介绍一些有意思的独立游戏也好，何必等到PS VR开卖？（笑）

编辑部 游戏风向标



我第一时间关掉了男主人公的配音。

——作为男性玩家无法接受《传颂之物 虚伪的假面》中男主角语音的初心者。

不管是法老控的 ACT 还是 ARPG，主攻远程攻击的角色都是 BUG 般的性能。

——秋沙雨在《东京异境》里带着美月与璃音两个妹子随手就打出了 999 连击，不由得感叹道。

《无夜国度》就算用一个男主角的换掉雅娜丝，剧情上也不会有任何矛盾，然而这样我就会不买了。

——宇宙人用反例来论证百合元素的重要性。

我知道你们都是在演戏！

——在斯派克李的剧本安排下，面对《NBA 2K16》职业生涯模式新秀赛季场均只有六分两篮板进账的筒子君，亲朋好友们依旧表现得他好像获得了最佳新秀一般。

什么时候出个田中芳树无双就好了，我想用陈庆之。

——因为没看过《阿尔斯兰战记》原作而对此作毫无兴趣的纱迦。

变形金刚竟然也会用魔女时间！

——乙太在《变心金刚 毁灭战士》中感受到了浓浓的“白金味儿”。

Email 内殿 One：话说那位“仁王”是不是“巫师”白狼的弟弟啊。同样是白头发脸上貌似都有刀疤，是不是换了套马甲就来了啊→_→。

你懂的，我们看到预告片的时候也在开脑洞，想着是不是杰洛特遇到船难漂流到古时候的东瀛，变成了传说中的武士，你看武士和巫师发音多么像，搞不好是当地人听错了，以为他就是位外国武士。（误）

饭老板你这脑洞开得，武士和巫师是中文发音像啦，而且杰洛特的世界根本就不是现实世界吧？

的确不是，但实际上《巫师》的故事背景当中也是有着世界穿越的设定，希里就是一个天生的穿越者，在小说当中她甚至穿越到了亚瑟王时代的世界当中，被误认成了湖中女士。按这点来看，杰洛特穿越到日本也没有那么不可能啦。

我觉得你们还是尊重一下真正的现实——《巫师》和《仁王》不是一个开发商做的啦……

Email xinxihouli：很喜欢这 380 期 TGS 的内容，刚看完杂志就写回函了，因为我 8 月份也刚去了东京，所以对小编在游记里写的内容很有共鸣。我专门去了 SUNSHINE CITY 的口袋妖怪中心，因为那里是东京最大的口袋中心，不过可惜的是与小编文中介绍的三楼 JUMP WORLD 失之交臂。因为之前没仔细查攻略，不知道还有主题乐园，希望以后有机会再去东京时弥补遗憾吧。箱根原本是要去的，行程都订好了，不过后来听领队说没什么意思就没去，改为一整天的新宿涩谷购物了，这次看 UCG 觉得箱根还是很好的，以后还是要去的。这次 TGS 只能用激动和感动来形容，当前一天公布《如来 极》和《如龙 6》时我就在祈祷希望出中文版，弥补我不会日语玩不了的遗憾，没想到第二天就把我想玩的游戏都中文化了！目前《高达 vs》、《三国志 13》、《如龙 极》、《如龙 6》、《火影》这些游戏必入（钱包君走好）。我觉得索尼这么支持中文，我们也一定要买买买支持下索尼才行，良性循环，让越来越多的游戏有中文版。唯一的遗憾就是《女神异闻录 5》没有公布中文版，不过离发售还早，希望索尼以后能公布吧。

箱根属于那种能让你享受悠闲生活的宁静小城，对于时间有限的旅游行程来说可能很难体现出非常具体的“乐趣”，不过比起在大城市了逛街购物，我个人反而更喜欢这种小地方的所呈现出的精致氛围，约上几个同样想放慢节奏的朋友一起来放松一下身心自然是再好不过了。以后有机会过去的话强烈推荐你去游记里提到的那件居酒屋玩玩～另外说到游戏的中文化，索尼方面确实非常积极地在推进，照这个趋势继续发展下去的话，说不定很快“中文版”就会和日文版、英文版那样成为标准配置了。至于《女神异闻录 5》么，有《P4G》和《P4D》的中文化作为基础，推出中文版的可能性还是很高的。

Email 蓝色天空：秋冬季节又是一大波想玩的 PSV 游戏，身为法老控粉必玩的《东京异境》，超绅士的《欧米伽迷宫》，还有《GE》复活、A17、《夜迴》，不过最主要的是……角川你的《舰娘改》到底出不出了！以现在这么少的情报量估计肯定会跳票的……希望不要成为雾件就好。

常年等着八字有一撇没一捺雾件的人表示，《舰娘改》有消息就不错了，而且还有限定机。年底如何消化游戏就是一大课题了，等消化完了之后咱们再来纠结《舰娘改》吧，少年。

新编登场 筒子君

各位亲爱的读者朋友们大家好，经过了一段为时不短的实习期后，我终于转正了！首先说一下取名字的时候，为了避免发生以后和读者交流时，暴露自己是一切作品的伪非这个事实，我决定用一个原创的小编名。筒子君这个名字是取了童子军的谐音，这个名字也比较符合我菜的像小学生一样的事实。个人平时比较喜欢体育游戏和动作游戏，不过倒没有死忠系的作品。其实主要还是因为记性太差，玩过的游戏过个一年，情节桥段打法几乎就能忘个干干净净。总觉得这样下去，在到达退休年龄之前可能就已经老年痴呆了也说不定啊。另外我平时是比较懒的，除了自己异常关注的内容外，新番和玩游戏都是在别人推荐后才会去了解，这种“被动”的性格也会体现在生活的方方面面。不过来到编辑部后，显然这种心态已经要不得啦，以后我会“主动”起来让自己变得更专业的。



Email 陆廷宇：来台湾已经一个月了，第一次买了 UCG 的电子版，第一次看不到海报和光盘，第一次不是通过淘宝买的游戏，第一次买了铁盒版和豪华版游戏，之后的四年这些都会是日常。电子版的视频只能在线看真的不是很舒服，小编们能不能在在线书籍弄个下载的链接，不然在线看，这里的土豆完全看不了，腾讯和优酷的速度奇慢……所以跪求小编们考虑下我的建议。

这个问题的确比较难解决，我们曾经还考虑过要不要把视频传到一个名字是 Y 开头而且在中国内地并不存在的著名视频网站，但是这个网站对于音乐版权有非常严格的要求，所以我们许多有音乐 BGM 的原创视频都被禁播了，所以也没法方便各位网络环境和中国内地相容性并不好的读者观看，目前来说的确是比较难解决，个人目前只能建议身在国外的读者试试 V 开头（你懂的）的软件程序来加速你的网络浏览速度，从而达到观看国内视频网站的目的。同时我们也会和 UCG 视频的各位编辑们一起探讨一下怎么样才能让身在国外的读者大人更为方便地观看我们的视频，在得出结果后我们一定会第一时间告诉大家。

Email fatbaby：尊敬的 UCG 小编，作为一个从第 110 期就开始阅读你们杂志的老读者，这还是我第一次给编辑部发邮件，其实是因为我太懒了。作为一个陪伴我走过了整个青春岁月的杂志，从只能看杂志了解各种游戏资讯的初中，到磨着父母买了 PS2，用零花钱买 5 块钱一张盗版游戏盘的高中，再到和舍友沉迷于网游却依然买 UCG，直到现在已经踏上工作岗位独立生活的我来说，UCG 就好像隔壁邻居家的大哥哥，经常来我家说：“我又找到个好游戏，走，我带你玩去！”今年 PS4 国行发售了，售价也能接受，准备在年底入手一台，但我房间只有一台 720P 的旧液晶，我想咨询一下小编，我是重新买一台液晶电视好呢还是配个显示器就好，顺便推荐一下品牌跟型号，我平时是不看电视的。

这位读者以实际行动支持国行，我得先给您点个赞！对于 PS4 来说，虽然有 720p 的输出设定，但 720p 的分辨率水平显然不能完全发挥机器的优势。如果预算不是很吃紧，那当然还是要推荐换一台至少 1080p 全高清的显示设备。至于电视还是显示器，只要看看玩游戏的空间就好，像我个人是直接摆在电脑桌面兼用的，而且长期插耳机，所以选择看起来比较不容易眼疲劳的显示器。不过显示器除了尺寸有限，还有个弊端就是声音输出方式的选项有限，比如我直插耳机有严重的电流声……就算自带扬声器效果也未必好。具体型号这里就不便展开了，简单一句就是“看预算而定”。

Email 凌乱：第一眼看到 379 期的 UCG 我就被封面帅哭啦！这期的封面上的 BIG BOSS 这幅图用的真是很好！每次都能被 UCG 的封面震撼到！然后这期的 TGS 前瞻也很详细的介绍了 TGS 的概况。这期的游戏攻略内容也是超足，《活至黎明》、《疯狂麦克斯》、然后就是超喜欢的《MGSV 幻痛》！然后我比较喜欢的是“热点追踪”这一栏目，还有“读游戏”，这期解析了《MGSV 幻痛》的剧情，有够详细！

感谢这位读者对于杂志封面和内容的肯定，《MGSV 幻痛》虽然已经发售了一段时间了，但是热潮依然没有褪去，而就在最近，《潜龙谍影 Online》也准时和玩家朋友们见面了，相信这股热潮会一直持续到中文版发售，大家记得中文版也要来三份呀！（不由得就开始卖起了安利）

买买买！为了中文版忍了这么久，我已经饥渴难耐啦！

人算不如天算

插图：木仙



Email Alex Laoluns：真的好羡慕去 TGS 展的小编们！自己也是真的非常想去，但是因为学习，现在连打开游戏机的机会基本上都没有。然而能给我最大安慰就是 UCG 了，这本书把游戏文字化，虽然自己不能玩游戏，但“读游戏”对于我来说也是最好的，终于不用愁看不懂游戏了！真的好期待《火影》，更何况有中文。对于《潜龙谍影 V》，中文得 12 月份，自己还是没有忍住买了港版英文，趁国庆假期好好的体验了一番，真不愧是神作。但是更多的时间，我并没有去玩一些新发售的游戏，而是重新体验一些老游戏，就像 FC 上的游戏，真的是玩着玩着就仿佛回到童年一般。

从个人经验来说，其实学生的第一要务还是学习比较好，玩游戏什么的以后机会多的是。话说回来，我自己最近也在玩老游戏，例如《辐射 新维加斯》什么的，至于 FC 的游戏嘛……印象中我就没一个能玩通关的。

Email the last of us：我是一个经常玩《使命召唤》的玩家。之前《COD10》和《COD11》在网上被玩家骂声一片，结果最近《COD12》要出来了，网上褒贬不一，说它好的认为遵守了当初 80% 的作战在陆地，枪声很赞，打击感很足，不愧是 t 社；认为其坏的，说这个英雄系统简直乱搞，弓箭女的透视简直 BUG，黑人大叔的电磁炮简直无解，他的起死回生能力也一样烦人，我觉得这些地方进行一定的削弱应该可以，小编们的看法如何？

就我玩过的 BETA 测试来看，这一作由于加入了不少类似《泰坦天降》的移动手段，所以整个游戏的思路有不少的改变，同时我个人认为某些高科技武器手感确实有一点飘。职业系统由于职业很多，而且每个职业都有 2 种不同的能力了，所以难免会出现一点不平衡，但浅尝还是觉得比较有趣的。而我感觉最大的问题是本作的网战很难分辨敌我双方，以前可以简单从服装上一瞬间分辨出来，而现在只要选择了相同的职业，敌我双方的造型是一样的，见面时往往要先看一下头上的名字才能分辨出来……

Email B 上校：我个人强烈建议《舰 C》PSV 版发售时，那一期的黄金眼让编辑部的二位妹子 COS 航战，那样效果一定很不错！

想法是很好，不过 PSV 版的《舰队收藏 改》要是再这么无休无止地跳票下去的话，那么再好的效果也……

Email 奇跡でしょう、少年！：让我们向伟大的宇宙（夫）人致敬！宇宙（夫）人大大你可以用日语日常交流是练了几年日语啊？

其实我日语也还要继续修行啊，毕竟实际交流跟动画游戏还是有差异的。嗯，我貌似感到了括号里充满的恶意，但你以为刊登杂志之前我就不能删掉吗？太甜了！

我偷偷给你补回去了，不用谢，反正你看不到（笑）。

Email real：各位小编们好，本人大学狗一枚，有个问题想问下小编大大们。《MGSV 幻痛》发售有段时间了，我以前从未买过限定类主机，由于非常非常喜欢“《MGS》系列”，而这又有可能是系列的最终作，所以很想入手这作的限定 PS4，然而目前由于手头紧的缘故，有几个问题想问下。

1. 在 12 月份《MGSV 幻痛》中文版发售时，会推出中文游戏 +PS4 限定的捆绑套装吗？

2. 如果没有，那到时候再买限定机的话，会不会很难买到或者价格被抬很高呢？

3. 各位小编们对“《MGS》系列”更喜欢日配还是英配呢？我个人是更喜欢英配啦，哈哈。

希望小编们不要让在下的邮件石沉大海，良辰在此谢过！如若能刊登在贵刊，良辰他日必有重谢！

1. 以我的经验来看，推出中文版加限定的可能性很小。

2. 不用说到时，现在的限定机价格就已经很高……

3. 虽然我个人很喜欢大冢明夫的声音，但我觉得《MGS》是必须英配才能玩出味道的！

Email LATE- 雷特：问一下各位小编们，你们喜欢什么类型的游戏呢，我比较喜欢游戏性强、操作简单、有中文、画质好的游戏。不过我是游戏性选择排第一位的，你们认为是什么排第一位的呢？

这个真的就是完全看个人啦，我自己的话……应该是风格吧，特别是美术风格，总会被那些风格独特的作品吸引着想去尝试一下，还有就是新鲜感。

Email 筑梦猫生：感谢宇宙人在秋叶原女仆店的精彩演出！有句俗话说得好：消费自己，娱乐大众。宇宙人同学这次献出自尊心之旅绝对可以给满分！看着你又是念咒语又是用手拼桃心，我感觉自己多年的尴尬症都被治愈了哈哈哈哈容我狂笑十分钟！说实话原本我对日本的女仆咖啡还是很向往的，毕竟在动漫作品里面那就是个充满着各色美少女、绝对领域的地方，一想到可爱的女孩子叫我为“狗绣金萨马”，就觉得无比幸福。但我万万没想到居然还有什么念咒语这种附加条件啊！经过再三思考，我决定还是和女仆店说拜拜吧。谢谢宇宙人，让我再一次看清了现实。

就是要这种气氛和体验啊，人家死宅花钱进去找女仆就是要一起玩嘛，光跪着点餐这点就秒杀天朝全部女仆店了。你不懂！

所以谢谢你给我们贡献了表情包。

“nia ～ nia 和摩耶摩耶 Q”已提取铃声素材，谁想要的可以拿去。

滚！

Email 铭爱于心：《NBA2K16》好油腻。人物好粗糙，尤其是麦迪。操作感觉也没有 15 那么爽快了。

油腻其实只是出了太多的汗，真正可怕的是不出汗的时候球员们像磨了皮一样的光滑面庞。操作方面其实本作更接近于真实了，习惯了之后还是比较带感的，个人觉得不足地方是呼叫战术变得有些复杂了。至于麦迪的脸，你看看他的队友姚明应该就可以得到治愈了。

Email 冬の幽灵：玩《生化危机 高清重制版》，剧情进展到拿到硝基燃料罐。我看到上面写着“跑动是致命的爆炸”（电脑打的补丁中文版），我是用手柄玩的，我下意识的推了下摇杆跑了几步。咦，好像没事？ 不会是吓我的嘛。反正我看着这东西危险我先过去把它装上。索性开心的小跑出门去，结果刚出门跑了一下就 BOOOOOOOOOOOMMMMM ～吓屎我了！嘤嘤嘤！

这就是传说中的“男人从不回头看爆炸”之二愣子版吗？

不过这年头的人玩《生化危机》都不会被丧尸吓到，反而被炸弹吓到。

那可以建议老卡把炸弹捆在丧尸身上，这样足够吓人。

等爆炸了之后就变成了“肮脏的烟火”（《龙珠》的梗）。

Email 圣：冬季最期待游戏毫无疑问非《辐射 4》莫属。不为别的，就是因为《疯狂的麦克斯》狂暴之路，引燃了我对废土的向往，深深刺激了我的肾上腺。荒漠下的人间百态，爱你实在太容易。史诗感的剧情向游戏一向最能引起我的共鸣，上半年的《巫师 3》绝对是极佳的例子，承载希望的《辐射 4》可千万不能掉队啊。

其实我想说，《巫师 3》选在今年发售实在是太不巧了，因为他的对手可是《辐射 4》啊。虽然游戏还没发售，但是从目前的情况来看，如果不出意外的话，《辐射 4》绝对是今年最佳的 RPG 作品。Bethesda 也在最近公布《辐射 4》将会推出官方中文版，这对于国内玩家无疑是个利好的消息。所以还是不废话了，大家赶紧买买买吧。

中文版我要来三份！

然而我早已预定了限定版。

Email aaa：首先，我最近玩了几把《炉石》，乙太说的确实没错，卡包较为便宜，构筑较为简单，系统可研究度高，卡牌数量相比万智少让人基本可以记住全部，环境对于新老手都很友好。各种有意思的连击是《炉石》趣味得到了充分展现。其次，可能是我表述有误，我所谓的连锁不是单回合的 combo 而应该是瞬间法术与速攻角色牌，我《炉石》刚玩一会，如果这是有的话还望指正。在者，《炉石》能吸引那么多人肯定有他的魅力，但是我觉得《炉石》比万智玩法还是偏少，万智有 t1.5 t2 t1 摩登，指挥官等，在庞大的牌池支撑下，还是比《炉石》可玩性高一些，各种构筑思路更是数不过来。一个深入万智的老司机还是觉得万智的魅力大于《炉石》，只不过万智对于新手难度太大了，新手还是去搓《炉石》掌握 tcg 精髓吧。最后，再次感谢以太编的耐心解答，感激不尽。

稀饭你说昆特牌真的没关系吗，“昆特牌 3”什么的作为玩家当然有玩了（P.S.：你们打那个 ws 卡难道是开散包吗？ TCG 不该直接大盒吗？个人感觉大盒比较好，至今未明白大河马有什么错。）

《炉石》中确实不存在这位读者所说的“连锁”，我在理解上也出现了一点点偏差。不过在我看来，《炉石》虽然现在卡池尚浅，但也已经有不少独特的构筑思路，像奥秘骑、奴隶战等，不过这些也要深入游玩后才会慢慢接触。相信随着日后卡池的不断扩大，《炉石》也会拥有不输《万智牌》的乐趣，也希望这位朋友能够继续继续深入游玩下去。本期开始我会持续在《指尖方圆》别册上开设《炉石传说》的专页，暂时会以新手教学与卡组推荐为主，如果有读者对于卡牌游戏感兴趣的话，可以关注一下。

Email rere_rin：现在蛮多 PS 系游戏是同时发售 PS4 和 PSV 双版本的，掌机因为机能限制，画面自然是不能与 PS4 版相比，这其实也是有心理准备的，但是像《无夜国度》这样 PSV 画面能差到这种地步，实在是开眼啊！画面不但差，而且掉帧严重，打通以后我觉得自己眼睛都要瞎了 orz。啥？你问我既然如此不满为何不玩 PS4 版？因为住校生在宿舍不敢用 PS4……

《无夜国度》的 PSV 版画面确实是惨出一定境界，在与 BOSS 交战的过程中，往往众多技能一群发，画面就卡得不行，而且特效叠加到一起后完全看不清 BOSS 的攻击，因此也损失了不少 HP。我不得不承认的一点是，我对这款游戏确实期望过高了……全是美少女的错！（这并不是强行甩锅！）

我与UCG

作者：如龙见参

我是来自浙江温州的老读者，不过我是山东人。说我是老读者，那还真有点老了。

由于家庭原因，我含着眼泪离开了家，那年我才18岁，花一样的年龄。谁让我和后妈不和呢，我发誓我一辈子不进家门。那是1997年的冬天，邻居借的钱，单身一人闯温州。

来到温州找了一个补轮胎的工作，老板对我不错，春节还在老板家过的年。

没事的时候我经常往街机房里跑，转眼到了1998年夏天，我在往街机跑时，看到路边一个报刊亭挂着一本书，大大的游戏机三个字，我想到了我家的小霸王有没有被我爸扔掉，思乡之下买下了UCG。往后的日子就是天天盼着新的UCG，这一段时间我是最无助的时候，没有亲人，没有朋友，而UCG伴着我，它是我的朋友也是我的精神支柱。我不烟不酒，从小就爱好打游戏，UCG是我的老师，怎么指导我打游戏。工作之余有了爱好，再也不痛苦的活着了。

到了UCG100期的时候，我的UCG整整100本了，也有了自己的PS2。比较有意思的是92期UCG，这段时间工作不忙，我在店里看UCG，有个走路的人看到UCG的封面是《恶魔城 无罪的叹息》，跑过来问“这是什么书？这个游戏我可是卡关了，让我看看好吗？”自此我多了一个基友，他也变成老读者了。

119期买到手里的时候，我看着UCG封面圣诞漂亮MM，我哭了，这个女的做我老婆多好呀，自己一直单身，自己家都没有，哪来的老婆。

转眼到了199期，天天盼着200期，天天刷着LEVELUP（游戏城寨），这一段时间我刚开自己的店，在辛苦创业中。

又4年过去了，我已经是小老板了，又有了新女朋友，UCG300期也快来临了。女朋友不喜欢游戏，这段时间，我也买UCG，可没怎么看，不像以前一样可以看半个月。有一次女朋友扔破衣服，不小心把UCG总2期夹在破衣服扔掉了，我心疼了一个多月。后来女朋友说她老妈病了要回家，她是江苏的，回家之后一直给我要钱，说老妈病的很严重，在后来我发现她是个骗子，居然骗了我8万多。

我无助，我气愤，整天死气沉沉。我默默的跑到报刊亭买了UCG300期，我忽然发现，我是有一个老朋友的，而且是14年的老朋友，他就是UCG，299本在我书柜里静静的躺着，是啊，我缺了一本，我一定补回来，于是到处在各个网站发帖求助。

看来外边的人不可靠，我现在有钱了，我老爸肯定会认我的，15年之后和家里人联系了，老爸给我在家找了一个女朋友，就是我现在的老婆，我们刚开始认识的时候我告诉她，我爱玩游戏，别挡我，我就一个爱好。我还有一套游戏书，要对待我们未来的孩子一样对待它。她同意了，就这样我们走在了一起。

功夫不负有心人，UCG总2期在我寻找了2年之后终于在百度的游戏机实用技术吧的一个吧友那里寻到了，价格不菲。我二话不说赶紧买过来，卖书的吧友问我，你为什么花这么高的价格买一个过时的书？我说你不懂它在我心中的重要性。

现在，也就是今天2015年9月18日，看着我的379本UCG，我心血来潮把它叠得高高的，我用尺子量了一下，379本UCG居然有2.25米这么高，我说老朋友，你比我高了，我不长了，而你要一直长下去。

是的，我困难的时候你陪伴我，而我现在要陪伴你了，以前我没有朋友，你是我的朋友，没有家人，你是我的家人。现在我有朋友了有家人了，而你是我的家人。我现在是2个孩子的父亲了，生意忙，家庭忙，不过没事的时候玩玩我的国行PS4。我还是会陪伴你的，我不会在犯第二次错误了。





Email 张忻钰：现在已经有三款将要发售的游戏有网战beta测试版了，分别是《使命召唤12 黑色行动3》、《彩虹六号 围攻行动》、《星球大战 前线》。但是可能因为网络、时间等因素，我相信也有许多朋友都没有完整或者流畅地测试游戏，所以可以麻烦出一个介绍三者特点和比较三者各个方面的专题吗？能让我们更好的选择适合自己的游戏。十分感谢！

个人感觉这3个游戏其实差别挺大的，《COD》就不说了，还是那个样子。《彩虹六号》是警匪斗争，《星战》就不用说了。一定要比较的话估计有不少人会吐槽吧！而且这几个游戏其实都不算原创作品，《星战》的感觉和某个不能说的游戏十分相似，针对的用户群是很固定的，不知你是否明白呢？

Email 神罗的一个小兵：每年的UCG游记都是我最喜欢看的部分，可以让我在知晓展会信息的同时还能了解异地的文化风俗。记得有一届是八老师的日本旅游攻略新手指南，写的很详细。今年是哪尼的补完计划（这标题虽然哪尼大神在后面狡辩了是因为EVA的原因，但是我依然认为是大神中二病开启了Trans-Am模式）。其实自己原来也是去过日本的，用的探亲签证。去了静冈、秋叶原、涩谷。残念的是在元旦去的，TGS已经开完很久了。所以看了这期游记后，决定明年一定要去一次TGS完成梦想。在这就想请教一下了：TGS时期的飞机票价格大概在多少RMB，是单程的还是往返的？非常感谢能回答我的问题。

往返的机票大概是4000到5000不等，视乎航空公司吧，具体还是建议你上网查查比较好。其实元旦去日本正好赶上那边过春节，如果有机会我倒是很想去感受一下那边的节日气氛呢，毕竟TGS的时期跟各种节日都完美错开了（笑）。

Email 陈竟鹏：379期杂志真是让我惊喜，不仅有应景的《直到黎明》和《战争机器 终极版》的详细攻略，更有《疯狂麦克斯》和《MGSV》的超详尽攻略，可以看出负责这2篇攻略的小编真的是在燃烧自己的爱啊！总之本期杂志冲着《MGSV》和《疯狂麦克斯》就可以五星好评！今年秋冬季的游戏阵容真是爆炸，钱包君已经吓瘪，《辐射4》、《COD12》、《彩虹六号》、《船长合集》、《如龙 极》……不说了，我得去泡面了……

我可是深爱着废土与肌肉车的男人啊，而且《疯狂麦克斯》本身的游戏素质的确不错。不过这游戏的BUG真是多如牛毛，关于某些BUG的解决方法读者们可以去买一本最近发售的最新一期《次世代专辑》（这广告时机不错）或者翻到本期杂志后面读读我的小编寄语。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖

PS4主机造型卡片收纳盒

次世代专辑4本





376期奖品

大奖：E3会场赠送的EA圆珠笔与笔记本一套

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》迷你海报4张

圆珠笔与笔记本得主：

1035646656@qq.com 回转的个性

海报得主：

cxf479@qq.com 番茄蛋汤

3184732871@qq.com yuy

1492984602@qq.com 杰内米洛的撒加

544929047@qq.com 秋山

本期问题

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你对年底的游戏阵容有何看法？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2015年11月10日，以发件日为准。

1 电子邮件： ucg@ucg.cn

2 邮政信件： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编： 730000

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入UCG的购书网站，现在购买UCG出品的各类书籍的话快递费仅收2元，满28元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG口袋微店 vd.ucg.cn

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

温馨提示：请在汇款单上留下正确的收件地址、姓名、手机号码，以确保书籍安全到达！！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：



邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码： 730020

电话： 0931-8674805

Email： gamers@263.net

《游戏·人》第57辑、第58辑、第59辑，定价：18元。《Xbox 360专辑》第21辑、25辑，定价：35元。《PS3专辑》第24辑、第27辑、第28辑，定价：35元。《Xbox One专辑》第1辑，定价：35元。《次世代专辑》第2辑、第4辑，定价：38元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码： 730000

电话： 0931-8668378

Email： ad@ucg.cn

第205、210、215、271、274、275、287、295期，定价：12元/期。第220、225、226、232、247、257、265期，定价：9.8元/期。第229期，定价15元。第207期，定价19.6元。第277、301、311期，定价18元/期。

第337、358、361、370、371期，定价14元/期；第373、376、378、381期，定价：16元；第374特刊，定价：22元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码： 730020

电话： 0931-4867606

Email： pgking@263.net



《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元；187辑，定价16元；216辑，定价14元；229、230、232、234、237、238辑，定价19.8元。

《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86、88～90、93、94辑，定价18元。

《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》，定价68.00元；

《3DS专辑》：Vol.8、Vol.10，定价35.00元。《PSV专辑》：Vol.13，定价35元。《PSV专辑》：Vol.14，定价38元。《PSV典藏特辑》，定价32元。《PSP专辑》：Vol.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：Vol.6，定价12.00元；Vol.11定价18.00元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：

兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）

邮政编码： 730010

电话： 0931-8663118

Email： acgbook@163.com



《机动战士高达模型年鉴2015》，定价：28元；

《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价：42元；

《怪物猎人同人画集》，定价：38元；

《街头霸王幻彩珍藏》，定价：25元；

《怪物猎人2官方小说 疾风之翼》第1、3、4，定价：9.8元/辑；

《模魂志》第77、79期，定价：22元/期；第102、105、106期，定价：25元/期。

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

稀饭



【游】《星球大战 战斗前线》的好玩程度简直超乎我想像，不过也正因为如此，想到自己可能没法第一时间在这款游戏正式发售时投入到网战当中，总是觉得有点遗憾。但遗憾归遗憾，试玩版玩久了也发现还是有网络延迟，只是要看脸以及和房主的网是不是八字不合，所以不能第一时间玩其实是正好考察一下EA这一次的网络表现，如此一想，不能第一时间玩倒也成了个优势了。

【剧】因为主角变身造型很像死侍这个有点搞笑的理由，我开始看《假面骑士Ghost》，不过感觉第一集真心很王道低龄向，不但考虑到我甚至都不能算片子的目标观众群体，这种事情还是别抱怨了，先期待一下日后的剧情发展吧。

【书】苹果的iBooks竟然在国内开放了，正好最近都在用iPhone作为阅读工具，这下估计是要暂时和Kindle还有iPad说再见了，继PSV和3DS之后，连iPad这台“掌机”都要在我手中吃灰，简直是时代的眼泪……

【画】上期说要补《结界师》，结果一不小心看上瘾，没几天就把30多卷漫画全看完了，补完结漫画的爽快感的确还是令人无法抵抗啊，下一个目标是《光速蒙面侠21》，就当做支持因为《一拳超人》动画上映而再次成为话题热点的村田雄介老师吧！

本期个人签名

XOne与Win 10串流因为数据流量太大，似乎只适用于宿舍……有点伤心。

漫画补完

胜负师



【铂】集中花了三天时间白了《活至黎明》，个人感受是达成无人生还结局过程中的各种作死，终于把这款游戏从黑漆抹乌的场景和各种老掉牙的惊吓套路中救了回来。当然，“互动戏剧”这种类型的游戏本来就是稀缺资源，有得玩就不错了，不用过于苛刻。另外，白了《活至黎明》后离500白金已经近在咫尺，想想还有些小激动呢！但愿11月之前可以搞定吧。

【金】非常偶然的机会，看了几篇手机游戏的攻略，除去明显的枪稿，还是有挺多很不错的攻略和心得的。有些写得非常有趣，有些则写得有理有据，看过之后很有尝试一下的冲动，甚至几乎要相信“小氪能怡情，十连两把能压惊”之类的鬼话了。下面这一小段就是从某篇手游攻略的前言里摘录的，各位感受一下。

【银】“写攻略前先说结论：在这款游戏中，吊丝玩不过中小R；中小R打不过脸帝；高级脸帝能与土豪一战；土豪拼不过壕无人性；最终壕无人性的脸帝将统治服务器……”

【铜】天气突然转凉，每天6点半起床变得越发艰难，所以家里两个手机总共调了五次闹铃，不想被轰炸就只能乖乖爬起来。只不过现在睡多晚都会很早醒，休息日也不例外，常常因此度过无精打采的一天。这算是落下“病根儿”了吗？

本期个人签名

我已切身体会到拼音和英语同时学是多么不科学！

伽蓝



我和视频组雪楠都是差不多时间出去租房的，当时他找的是一小区，我找的是一城中村规格破房子，当时租金只相差个几百块，最近一起吃饭时听他说起来他的房租比原来竟然涨了快一倍，顿感压力的他也不得不又踏上了搬家之路。那瞬间我突然好想感谢房东这么长时间一分钱不涨的恩情，因为我的房子除了蟑螂多点、水管老化堵塞、偶尔断电、周边拆迁噪音灰尘大……诸如此类的缺点以外，还是一间不错的房子！

经历了10月的无片可看，扎堆的11月分账片大潮又来了，但是有部分人家都上映好几个月了，这种事对于影迷真是打击巨大，比如在去美国E3时候就看到宣传的头脑特工队，国内最近才迟迟上映，硬是把高清资源都逼出来了，有时真不是不想去电影院，而是实在等不到了啊！算了，还是老老实实挑一下接下来看什么好吧……

本期个人签名

秋意渐浓。

纱迦



★国庆期间哪儿都没去，加上后面几天各种台风大雨，最后干脆连家门都没怎么出，过了十分充实的一个假期。期间惟一的户外活动是去电影院看了场《港囧》，当时看了之后感觉还不错。但后来和稀饭他们看了《夏洛特烦恼》，才发现两者的差距太大了。别的不多说了，没看《夏洛特烦恼》的朋友可要抓紧了。

★看同事们玩《变形金刚 毁天战士》后，发现这游戏和我的想像相差好远。倒不是说游戏素质不高，只是不太合我的胃口。白金上一个给我这种感觉的游戏是《神之手》（当然那时还没白金，能明白我的意思就行），看上去是个无比爽快的ACT，结果一上手发现是个另类硬派的动作游戏。我还是玩着《战国无双4 帝国》等《光环5 守护者》算了。

★《辐射4》中文版确定，而且同步发售。只不过我一算，感觉要轮到春节期间才有时间来玩了，其实对生活影响不大。

★今年到现在为止还没吃过一次大闸蟹，感觉十分不爽，希望这期截完稿之后能够找机会补一发！

本期个人签名

我得删多少游戏才能装下年末这么多大作？

秋沙雨



☆《链接传说》在港服和台服配信了繁体中文版，这是好事，因为可以看到系列各角色的官方译名，虽然有些译名怎么想都不太对劲，而且还不统一，アリーシャ有翻成艾莉夏也有翻成艾莉莎，他们没把コンウェイ给翻成匡威我就已经谢天谢地了，其他还有雀儿喜、柴斯达、亚雀等等，最强的还是卢德格尔，大家来猜猜这是谁的译名……不过史雷还是那个史雷，裘德也还是那个裘德，克雷斯也依然是那个克雷斯，我很欣慰。

★为了能第一时间享受到新番，最近开始追动画的直播，虽然这季我也就只追两部萝卜片，一部是在下午，一部是在凌晨一点多。下午那部还好，凌晨一点多的那部在本季直播的头两集差点没把我弄得心肌梗塞，废话少说，Mark Funf什么时候再贩？

本期个人签名

お前と、皆城乙姫が喜ぶような希望を持って帰ってやるよ。

乙太

●《如龙0》的坑已经开了快四个月，离白金也只有一步之遥。原本打算趁国庆假期在公司把这个白金拿到手，但是最终还是没有实现。原因很简单，空闲时间都浪费在吃吃吃、睡睡睡上面了。眼看着一旁的梦叶趁着国庆白了两款游戏，我也只能默默感叹自己的拖延症越来越严重了。

●秋季档日剧还一开播了，很久没追剧的我冲着演员看了两部，一部是天海佑希主演的《伪装夫妇》，还有一部就是西岛秀俊的《无痛～诊断之眼～》。两部剧的风格截然不同，冲着演员去看，反而是《无痛》那略带超现实要素的刑侦题材剧本比较对我胃口，让人想起了缇幸彦监督的《圈套》和《SPEC》，建议喜欢这类题材日剧的读者可以追追看。



本期个人签名
国庆七天雨，简直一本满足。

三日月



在截稿期前突然得知了RWBY第三季即将播出而且也第一时间看了第三季的PV，对此我只能说一句：我好兴奋啊！然而《瑞克和莫蒂》第二季却完了，制作组还挖了一个巨大的坑...话说一年半后才有第三季是个什么鬼啊！（摔）

最近的空余时间基本都是在玩船长合集，虽然对于非画面党的我来说重制啥的其实都是浮云，但冲着能重新体验一下德雷克三部曲这游戏就已经值了。另外就是玩了一会《BF 星球大战》，然后我的评价是：这游戏啊我跟你说，赞！

关于上期《疯狂麦克斯》研究提到过的BUG，可以通过删除游戏再以1.00版本进入游戏，这样做就能使部分拾荒点"重生"，再次搜刮就能完成相关挑战了（你说这是啥？这是给耐心读完我小编寄语的各位读者大人的专属福利啊）。

本期个人签名
今天的维达父子依然手牵手奔跑在那大雪原上。

八重樱

十一前夕，闺蜜毅然决然辞掉了在世界排名500强企业的稳定工作，拉了个投资人创业去了。很敬佩她的勇气与胆识，也祝愿她的产品能早日问世，我一定会多加支持的！说起来闺蜜这次大胆的决定虽然得到了绝大多数朋友的支持，但却在她老妈那里碰了个硬壁，可能因为她以前那份稳定的工作是妈妈托关系找的吧，所以非常不能理解她非要创业吃苦的心情。俩人在家中基本处于冷战状态，用我闺蜜的一句话来形容就是："对我妈说我要出柜可能比说我要辞职还简单点"。不过这次无论她妈妈如何抗议不开心，闺蜜也没有妥协。想起前不久在微博上看到的一篇讲述亲子关系的文章，觉得很有道理："父母替你安排，却不替你承担后果。"有的时候，想要过上自己渴望的生活，的确需要一点叛逆的精神。



本期个人签名
就喜欢你看不惯我又干不掉我的样子。

哪尼



◆虽然已经啃过一遍《魔法使之夜》的日文版，不过汉化版发布以后还是决定再重温一遍，顺便仔细看看有没有什么被遗漏的细节。然后玩着玩着不禁又想到了《月姬》的重制版，这可是真·有生之年系列。

◆《XONiC》竟然对应按键操作，实在让我颇感意外，不过又是动用LR键又是动用摇杆操作，看上去比直观的触屏操作要麻烦许多，不过联想到PSV糟糕的触摸屏体验，或许到时候还真得适应按键操作才行。

本期个人签名
又到美剧观影季。

初心者

原本对"爱马仕"的游戏并不感冒，后来因为有锦织敦史做人设兼监督的本家TVA而追上了动画，但到头来其实对765Pro的角色还是无爱。再后来发现杏仁豆腐担当人设的手游"灰姑娘女孩"，可惜手机没法绑定也没法多抽卡，直到最新的音游"星光舞台"，才终于心甘情愿跳下了课金的坑。那华丽的UI、3D建模对人设的还原度，还有Live演出的制作水准让我第一次觉得手游战翻了掌机游戏。然而在全特效下就连iPhone 6也卡掉帧的情况对音游来说真心要命，于是我既恨Cygames不把它做成主机游戏，又盼PS4版《偶像大师》除了本家之外顺便把灰姑娘也加进去！

忘了几年前看过有人推荐《声与形》，但当时觉得少年欺负一个不能说话的少女，这样的题材是不是有病，于是就没再看下去。没想到这部作品居然要拍剧场动画，而且还是京都山田尚子！看来得补补看了。



IMAS入坑

本期个人签名
想支持正版软件，刷半天出来支付页面显示网银不兼容，唉。

宇宙人



☆在UCG的第四年结束啦，五年目突入。不知不觉就比在初中高中和大学待过的时间还久了啊，今后大家继续多多指教。

☆连续多次延期的《无夜国度》终于发售了，游戏总体来说还让我挺满意，就是流程短了点，内容少了点，还有剧情蠢了点……开发成本看上去就很低廉。不过实体版首周一共卖了8W7比《夏莉工作室》的首周还要高了，续作请给我好好地弄。另外游戏我都快白金了，超限定版什么时候才肯给我送过来吧_(: з 」∠)_

☆为了调节作息最近培养了早睡的习惯，每天大概11点左右就会睡觉，虽然这个点数谈不上早但比起以前都两点才睡已经好很多了。然而早睡不见得能早起是一个问题，以前每天要挣扎着要在上班前15分钟起来，现在也是这个样子……

本期个人签名
名字叫《无夜国度》但游戏里我TM就没见过白天……

梦叶

@《王国之心2》HD版白金GET！整个过程还是蛮享受的，特别是挑战隐藏BOSS们的刺激感，积木船的奖杯要求也没有用想像中的变态，倒是全合成列表因为之前没有注意最后又花费了一番功夫，如果不算闲置的时间话白金时间也就80小时。《BBS》就不搞了，一想到3遍流程就无比心累，接下来还是安心等2.8吧，刚好3D没有玩过也算是补完了，至于白金嘛……呵呵。



@其实之前看《变形金刚 毁灭战士》的视频是就知道这游戏起码战斗方面应该不用怀疑，其他的也没抱多大希望，但实际玩过之后才发现不论是装备、合成还是升级要素等方面都做的相当考究，战斗方式也会因为武器搭配和技能组合产生不同的变化，最主要的是还可以刷武器，武器属性还会随难度提升！感觉白金又找到了一个新的发展方向！从结局动画来看续作应该是没跑了，60%期待值预定！

@体验过《星球大战 战斗前线》的BETA版后更加坚定了自己跟"《COD》系列"说拜拜的决心，满场激光乱飞、战机呼啸、火花四溅的战场简直是太赞啦！时不时响起的主题音乐燃值爆表！扮演黑武士碾压杂兵的那种快感实在是太难忘了（当然反过来也很难忘）只求到时候EA的服务器能够给力一点，如果再能增加一个绝地武士对决的模式就更好了。

KH2白金

本期个人签名
预期值稍微放低一点，失望既不会太多又能收货不少惊喜。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏　蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为 **2015.10.15-2016.04.26**

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

关于《辐射 4》的中文版虽然传闻已久，但一直没有得到官方的公布，而如今最终确认同步发售可谓一大喜讯。另一方面，育碧突然公开了新作《孤岛惊魂 野蛮纪元》，而最让人振奋的是其将同步发售系列首次的官方中文版，这意味着育碧旗下又一热卖系列加入了中文化的行列。另外，PSV 游戏《舰队收藏 改》一延再延，如今发售日改成了 2016 年 2 月 18 日。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 10 月					
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
27 日	暗黑骑士 Ⅱ 决定版	Darksiders II: Deathinitive Edition	Nordic Games	动作	美版
27 日	我的世界 故事模式	Minecraft: Story Mode	Telltale Games	文字冒险	美版
29 日	噬神者 解放重生	ゴッド イーター リザレクション	BNEI	动作	日版
2015 年 11 月					
3 日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	中文版
5 日	妖圣剑士 F 黑暗力量降临	フェアリーフェンサーエフ ADVENT DARK FORCE	Compile Heart	角色扮演	日版
6 日	使命召唤 黑色行动 Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softwords	角色扮演	中文版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	中文版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版
17 日	飙酷车神 狂野之路	The Crew Wild Run	Ubisoft	竞速	美版
19 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
19 日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	策略角色扮演	日版
19 日	刀剑神域 虚空断章 导演版	ソードアート?オンライン ゲームディレクターズ?エディション	BNEI	角色扮演	日版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレードアークス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
26 日	魔都红色幽击队 破晓 特别版	魔都红色幽击队 デイブレイク スペシャル ギグス	Arc System Works	角色扮演	日版
27 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V The Phantom Pain	Konami	动作冒险	中文版
2015 年 12 月					
1 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
3 日	血源诅咒 老猎人	Bloodborne : The Old Hunters	SCE	动作	美版
10 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
10 日	重力异想世界	GRAVITY DAZE	SCE	动作	日版
17 日	求生档案 天空的彼端	イグジストアーカイヴ –The Other Side of the Sky–	SPIKE CHUNSOFT	角色扮演	日版
17 日	JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼	ジョジョの奇妙な冒险 アイズオブヘブン	BNEI	动作	日版
17 日	电击文库 战斗巅峰 再燃	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA	格斗	日版
24 日	噬神者 解放重生	噬神者 解放重生	BNEI	动作	中文版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	如龙 极	龙が如く 极	SEGA	动作冒险	中文版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 2 月					
2 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	BNEI	动作	中文版
9 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
23 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
23 日	孤岛惊魂 野蛮纪元	Far Cry : Primal	Ubisoft	主视角射击	中文版
25 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
11 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
18 日	未知海域 4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	SCE	动作冒险	中文版
24 日	黑暗之魂 Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
2016 年 4 月					
26 日	黑手党 Ⅲ	Mafia Ⅲ	2K Games	动作冒险	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 10 月					
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
20 日	舞力全开 迪士尼派对 2	Just Dance Disney Party 2	Ubisoft	音乐	美版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	光环 5 守护者	Halo 5: Guardians	Microsoft Game Studios	主视角射击	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
27 日	暗黑骑士 Ⅱ 决定版	Darksiders II: Deathinitive Edition	Nordic Games	动作	美版
27 日	我的世界 故事模式	Minecraft: Story Mode	Telltale Games	文字冒险	美版
2015 年 11 月					
3 日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	中文版
6 日	使命召唤 黑色行动 Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softwords	角色扮演	中文版
10 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	中文版
17 日	飙酷车神 狂野之路	The Crew Wild Run	Ubisoft	竞速	美版
2015 年 12 月					
1 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
2016 年 1 月					
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
5 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	Naruto Shippuden: Narutimate Storm 4	BNEI	动作	美版
9 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
23 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
23 日	孤岛惊魂 野蛮纪元	Far Cry : Primal	Ubisoft	主视角射击	中文版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
11 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
24 日	黑暗之魂 Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
2016 年 4 月					
5 日	量子破碎	Quantum Break	Microsoft Game Studios	动作射击	美版
26 日	黑手党 Ⅲ	Mafia Ⅲ	2K Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 10 月					
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
27 日	我的世界 故事模式	Minecraft: Story Mode	Telltale Games	文字冒险	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动 Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	美版
10 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
19 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレードアークス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
26 日	魔都红色幽击队 破晓 特别版	魔都红色幽击队 デイブレイク スペシャル ギグス	Arc System Works	角色扮演	日版
2015 年 12 月					
10 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
17 日	JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼	ジョジョの奇妙な冒险 アイズオブヘブン	BNEI	动作	日版
17 日	电击文库 战斗巅峰 再燃	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA	格斗	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	如龙 极	龙が如く 极	SEGA	动作冒险	中文版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
25 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 10 月					
15 日	激次元组合 布兰＋海王星 VS 丧尸军团	激次元タッグゲイム ブラン＋ネプテューヌ VS ゾンビ軍団	Compile Heart	动作	日版
27 日	SUPERBEAT: XONiC	SUPERBEAT: XONiC	Atlus	音乐	美版
29 日	夜游	夜回	日本一	动作冒险	日版
29 日	噬神者 解放重生	ゴッド イーター リザレクション	BNEI	动作	日版
2015 年 11 月					
19 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ～不思议な本の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
19 日	欧米伽迷宫	オメガラビリンス	D3 Publisher	角色扮演	日版
19 日	空之舟 Q	エアシップ Q	Cygames	角色扮演	日版
19 日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	策略角色扮演	日版
26 日	罪恶少女 2	クリミナルガールズ 2	日本一 Software	角色扮演	日版
26 日	数码宝贝物语 网络侦探	数码宝贝物语 网络侦探	BNEI	角色扮演	中文版
26 日	超次元大战 海王星 VS 世嘉硬件女孩 梦之合体 SP	超次元大戦 ネプテューヌ VS セガハードガールズ 夢の合体スペシャル	Compile Heart	角色扮演	日版
26 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	中文版
26 日	魔都红色幽击队 破晓 特别版	魔都紅色幽撃隊 デイブレイク スペシャル ギグス	Arc System Works	角色扮演	日版
2015 年 12 月					
3 日	文明 变革 2+	シヴィライゼーション レボリューション 2+	2K	策略模拟	日版
10 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
10 日	英雄传说 空之轨迹 SC 进化版	英雄传说 空の轨迹 SC Evolution	角川 Games	角色扮演	日版
17 日	在迷宫地下死去	メイQノ地下ニ死ス	Compile Heart	角色扮演	日版
17 日	求生档案 天空的彼端	イグジストアーカイヴ –The Other Side of the Sky–	SPIKE CHUNSOFT	角色扮演	日版
17 日	电击文库 战斗巅峰 再燃	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA	格斗	日版
17 日	奇迹女孩祭	ミラクルガールズフェスティバル	SEGA	音乐	日版
23 日	机动战士高达 EXTREME VS-FORCE	机动战士ガンダム EXTREME VS-FORCE	BNEI	动作	日版
24 日	噬神者 解放重生	噬神者 解放重生	BNEI	动作	中文版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 2 月					
18 日	舰队收藏 改	舰これ 改	角川 Games	策略模拟	日版
25 日	勇者将死	勇者死す。	日本一 Software	角色扮演	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 10 月					
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
20 日	舞力全开 迪士尼派对 2	Just Dance Disney Party 2	Ubisoft	音乐	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
27 日	我的世界 故事模式	Minecraft: Story Mode	Telltale Games	文字冒险	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动 Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	美版
10 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
10 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
2016 年 1 月					
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 10 月					
15 日	七龙战记 Ⅲ 代码 VFD	セブンスドラゴン III code:VFD	SEGA	角色扮演	日版
22 日	塞尔达传说 三角力量英雄	The Legend of Zelda: TriForce Heroes	Nintendo	角色扮演	日版
2015 年 11 月					
12 日	跨界计划 2 勇敢新世界	プロジェクト クロスゾーン 2：ブレイブニューワールド	BNEI	策略角色扮演	日版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
19 日	桑塔和海盗的诅咒	シャンティ – 海賊の呪い –	Intergrow	动作	日版
28 日	怪物猎人 X	モンスターハンタークロス	Capcom	动作	日版
2015 年 12 月					
3 日	马里奥与路易 RPG 纸片马里奥 MIX	マリオ＆ルイージ RPG ペーパーマリオ MIX	Nintendo	角色扮演	日版
17 日	怪物弹珠	モンスターストライク	Mixi	角色扮演	日版
2016 年 1 月					
14 日	卡片战斗先导者 G 奔向胜利	カードファイト!! ヴァンガード G ストライド トゥ ビクトリー!!	Furyu	策略	日版
21 日	塞尔达无双 海拉尔全明星	ゼルダ无双 ハイラルオールスターズ	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
10 日	真・女神转生Ⅳ 终结	真・女神转生 IV FINAL	Atlus	角色扮演	日版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 10 月					
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
20 日	舞力全开 迪士尼派对 2	Just Dance Disney Party 2	Ubisoft	音乐	美版
2015 年 11 月					
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
21 日	动物之森 amiibo 庆典	どうぶつの森 amiibo フェスティバル	Nintendo	益智	日版
26 日	太鼓之达人 友情集结大作战	太鼓の达人 あつめて★ともだち大作战!	BNEI	音乐	日版
2015 年 12 月					
5 日	妖怪手表热舞 舞力全开特别版	妖怪ウォッチダンス JUST DANCE スペシャルバージョン	Level-5	音乐	日版
26 日	幻影异闻录 #FE	幻影异闻录 #FE	Nintendo	角色扮演	日版
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版

10.15 七龙战记 Ⅲ 代码 VFD

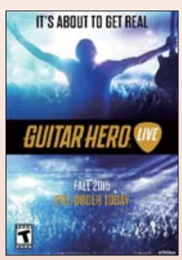
3DS 角色扮演 ■SEGA ■无对应周边 CERO B 推荐度 B



“《七龙战记》系列”第四作，本作沿用了之前作《2020》的传统回合指令制系统，队伍为三人小队，角色全部由玩家自定义。角色的职业增加到 8 个种类，其中有决斗者、符文骑士等全新的职业。每个职业都有很独特的技能，职业之间的配合也有非常多彩丰富。本作的故事将会是系列的尾声，人类将会和最后的真龙 VDF 展开赌上存亡的终极对决。为了寻找对抗 VDF 的方法，玩家将要穿越到过去和未来，在三个时代中进行冒险。以往作品的故事也会紧密联系在一起。

10.20 吉他英雄 LIVE

多机种 音乐 ■Activision ■对应机种为 PS4/PS3/XOne/X360/Wii U ESRB T 推荐度 B



“《吉他英雄》系列”的最新作，相较于系列以往作品增加了更多新内容，主打的 GHLIVE 以及 GHTV 两种模式，前者可以让玩家体验到在真人舞台 LIVE SHOW 演奏的临场感，后者则可以让玩家一边演奏一边欣赏经过授权的原版 MV。本作共收录收录包括摇滚、流行、乡村等上百首曲目，并且还将对应全新的外设吉他控制器，采用更加类似于真实吉他演奏方式的 6 键操作。值得注意的是本作并未推出游戏单卖的版本，只有吉他同捆套装以及单卖吉他的版本，购买的玩家可要注意。

10.22 塞尔达传说 三角力量英雄

3DS 动作冒险 ■Nintendo ■无对应周边 CERO A 推荐度 A



本作是类似《四支剑》的多人合作游戏，支持本地单人、本地 3 人联机和一张卡带分享的 3 人下载游玩，以及在线 3 人联机游戏。受《众神的三角力量 2》高低差谜题的启发，本作有着独特的“图腾”解谜系统，需要玩家互相举起对方从而到达高处和攻击敌人。这次游戏的舞台设置在时尚王国，应募英雄的主人公为了解救被诅咒的公主而冒险。玩家在收集素材后能够制作 36 种换装改变角色的能力。除了 8 大区域共计 32 个关卡之外，本作还提供了含有特殊通关条件的挑战模式和 3 人对决等小游戏。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

超级机器人大战BX 92
七龙战记Ⅲ 代码VFD 25
塞尔达传说 三角力量英雄 30
真・女神转生Ⅳ FINAL 5

PS4

FIFA 16 35
NBA 2K16 17 76
SAO 虚空具象 光盘
阿尔斯兰战记无双 17
变形金刚 毁灭战士 17 40
传颂之物 虚伪的面具 16
刺客信条 枭雄 光盘
辐射4 光盘
孤岛惊魂 野蛮纪元 5 光盘
黑手党Ⅲ 28
街头霸王Ⅴ 光盘
潜龙谍影Online 3 90
杀出重围 人类分裂 光盘
使命召唤 黑色行动Ⅲ 光盘
噬神者 解放重生 光盘
天生战狂 光盘
无夜国度 16 50
银河漂流战士 96
战国无双4 帝国 84

PS3

FIFA 16 35
NBA 2K16 17 76
阿尔斯兰战记无双 17
变形金刚 毁灭战士 17 40
传颂之物 虚伪的面具 16
潜龙谍影Online 3 90
使命召唤 黑色行动Ⅲ 光盘
无夜国度 16 50
战国无双4 帝国 84

PSV

SAO 虚空具象 光盘
传颂之物 虚伪的面具 16
东京异境 16 64
沙加 猩红恩典 32
噬神者 解放重生 光盘
无夜国度 16 50
银河漂流战士 96
战国无双4 帝国 84

Xbox One

FIFA 16 35
NBA 2K16 17 76
变形金刚 毁灭战士 17 40
刺客信条 枭雄 光盘
辐射4 光盘
孤岛惊魂 野蛮纪元 5 光盘
古墓丽影 崛起 光盘
黑手党Ⅲ 28
潜龙谍影Online 3 90
枪、血、黑手党 17
杀出重围 人类分裂 光盘
使命召唤 黑色行动Ⅲ 光盘
天生战狂 光盘
瘟疫公司 进化 17

X360

FIFA 16 35
NBA 2K16 17 76
变形金刚 毁灭战士 17 40
古墓丽影 崛起 光盘
潜龙谍影Online 3 90
使命召唤 黑色行动Ⅲ 光盘



UCG TGS 2015 东京游戏展缤纷展台秀隆重登场！
索尼，科乐美，卡普空，BNEI 等众多展台齐齐亮相！

更多网络节目请登录

土豆视频　　腾讯视频　　搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强

恶魔城 暗影之王2
全程邪道全球最速（上）

特别收录

UCG TGS 2015 东京纪行
抵达东京
箱根一日游
女仆店历险记

买买买
第九期
潜龙谍影 系列
诚实预告片

新作影像集锦

孤岛惊魂 野蛮纪元
使命召唤 黑色行动Ⅲ
杀出重围 人类分裂
刺客信条 枭雄
天生战狂
辐射 4
古墓丽影 崛起
街头霸王Ⅴ
SAO 虚空具象
噬神者 解放重生

ENDING SONG

《青年黑杰克》OP
“I am Just Feeling Alive”

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①变形金刚 毁灭战士　Activision ②　动作 ③
④多机种　⑤Transformers Devastation　⑥美版
2015年10月6日 ⑦　游戏人数：本地1人 ⑧　对应年龄：13岁以上 ⑨
售价PS4/PS3/XOne/X360：49.99美元 ⑩

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________　　收藏日期 ____________

街头霸王V
Street Fighter V

机　种：PS4
类　型：格斗
发行商：Capom
发售日：2016年春



出身贵族 容颜端庄
追求绝对胜利的神月财团女当家
神月卡琳，参上！



PlayStation专门志

高！ 两大编辑团队合力打造
大！ 三大素系流行机种全面涵盖
上！ 四大特色刷新索饭玩家信仰值

○ 专为PlayStation新老玩家定制

集中报道PS4、PSV、PS3三大主机的顶级大作与创意精品，普及软硬件知识，传递PlayStation所倡导的游戏文化与内涵。

× 专注中文游戏 助力国行主机

着重关注中国玩家最为关心的中文游戏资讯，并有专门为国行PS4、PSV开设的全新栏目，中文化与国行动态一网打尽！

□ 专心制作多彩内容 全方位展现PS魅力

告别单一的栏目设置，PS全明星、PS剧情派、PS+俱乐部、DLC天国、深度特稿、趣味特企，丰富栏目添加ING……

△ 专业实用 精致美观的攻略必不可少

第一辑便包含《未知海域 内森·德雷克收藏版》、《无夜国度》、《东京异境》、《阿尔斯兰战记无双》等索系佳作的详尽攻略，更有多款游戏的奖杯心得分享，实用性+收藏性，两手都过硬！

2015年11月11日 新登场

UCG微店 购书4大优惠

快递优惠 返现优惠 秒杀活动 分享有奖

vd.ucg.cn

UCG微店

游戏·人

VOL. 59

大16开136页+DVD光盘



-传世之书-
1666之谜：
《刺客信条》之父与育碧恩怨揭秘

-工作室物语-
失败者传奇——SEGA风云录
Konami秘辛之573传说

-游戏人物-
君岛达己：任天堂的新掌门

-周游列闻-
PlayStation Home：最成功的失败品
在 2015 年开街机厅是一种怎样的体验？
鬼泣 DMC：一场由发型引发的惨剧

10月26日全国上市

口袋玩家

VOL. 94

224页正32开+DVD光盘



-劲作攻略-
口袋妖怪超不可思议的迷宫
菜单全解、系统讲解、剧情攻略、友情珠任务、全神兽收服及道具全资料……

-研究所-
口袋妖怪详尽分析——六世代驱雾精灵研究（三）
继续带来驱雾精灵的研究。

口袋妖怪培育配置优化篇
为新手玩家介绍如何优化精灵的配置。

光盘收录：《口袋妖怪超不可思议的迷宫》演示视频＋《宠物小精灵 AG》
超值赠品：《口袋妖怪》万圣节透明贴

10月20日全国上市



VOL.12 ■ Touch · UCG专题Vol.7 大偶像时代
TOUCH.UCG
指间方圆
编辑精选
十款佳作
一并奉上
编辑频道
炉石旅馆
Capcom的新生力量
创意游戏合集·第三弹
キャラクターデザイン
皆葉英夫
×
サウンドディレクター
植松伸夫
GRANBLUE FANTASY
グランブルーファンタジー

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL. 12

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：Granblue Fantasy
设计：anubis

编辑精选

十款佳作一并奉上 1

资讯

业界资讯大搜罗 2
Capcom 的新生力量，创意游戏合集·第三弹 6

专题

大偶像时代 8

编辑频道

炉石旅馆 10

预约

欢迎来到预约登记处 13

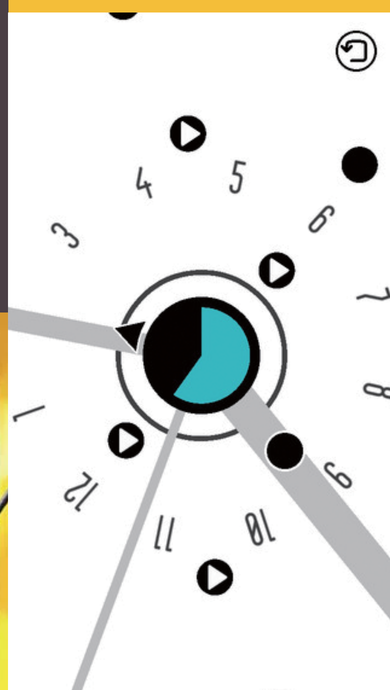
每期一荐

Mori
以简约的线条，呈现时间的流逝



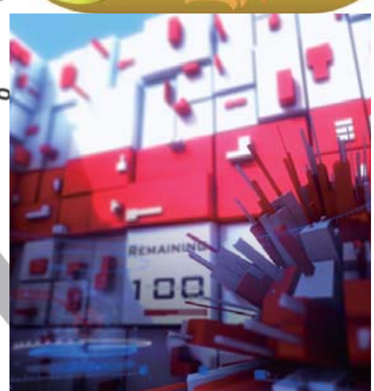












EDITOR'S CHOICE

本期编辑精选



超级机器人大战 X-Ω
スーパーロボット大战 X-Ω

《超级机器人大战》系列第一款手机游戏，由 BNEI 授权 SEGA 开发运营，B.B.STUDIO 负责剧情创作和监修。虽然世界观共通，但与系列作品不太一样的是，本作并非是纯粹的 SRPG，而是采用了与《锁链战记》类似的的线性战斗系统。游戏一共收录了 31 款参战作品，包括在系列中首次登场的《Star Driver》、《Code Geass 双貌的 OZ》(轻小说) 等。



最终幻想 大师
Final Fantasy GrandMasters

《最终幻想 大师》以《最终幻想 XI》中的幻想世界“瓦那迪尔”为舞台，世界观也与之一脉相承。本作同样采用了比较标准的多人在线 RPG 运营形式，由于没有“体力值”的设定，因此玩家可以更加随心所欲地体验冒险与协力挑战的乐趣。另外游戏还搭载了丰富的纸娃娃系统，通过不同职业、装备的搭配，打造出独一无二的个性角色同样是乐趣所在。



英雄城堡 2
Heroes and Castles 2

非常独特的塔防式 ARPG，将动作性与策略性巧妙地进行融合。虽然开发团队 Foursaken Media 仅由四人组成，不过游戏依然采用全 3D 建模的表现形式，视觉效果和角色设计相比前作更加优秀，各种细节也更为丰富。游戏包含了防守模式、开拓模式、攻城模式、无尽模式等多种玩法，并对应多人连线以及竞技场战斗。



Time Clickers
Time Clickers

一款上手后就完全停不下来的游戏，开发者在现在流行的“挂机类游戏”的基础上加入了独特的操作和成长元素，虽然核心玩法依然是随性地点击屏幕以及基于时间流逝的资源积累，不过通过巧妙的升级奖励机制，让玩家情不自禁地不断挑战而不会觉得单调，绚丽的爆破特效则带来了十足的满足感。



苏打地牢
Soda Dungeon

复古风格的地牢类新作，并加入了经营类和放置类游戏的玩法。通过酒馆招募来自各方的英雄们深入地下城的迷宫中赚取资源，在他们“壮烈牺牲”后便可以前往回收掉落的装备、金钱等扩张酒馆，从而招募更高的等级的英雄，形成良性循环。因此即便转生后英雄们的等级被重置也不会觉得可惜，毕竟酒馆才是游戏成果最直接的体现。



陆行鸟农场
チョコボのチョコッと農園

以可爱的陆行鸟为主角的农场经营游戏，原本只在 GREE 平台上配信，Square Enix 在 9 月中旬将其移植到了 iOS 与 Android 双平台上。游戏的玩法非常单纯，就是和陆行鸟一起种植植物、饲养动物，从而不断扩张自己的农场规模，在升级的过程中便有机会入手各式各样的陆行鸟装扮。



Astra
Astra

游戏的主角是希腊神话中的白昼女神——赫墨拉，代表着光明与正义的她将深入宇宙中探险，穿梭于大大小小的星球间，在地、火、水、气四个不同的世界中对抗黑暗，并找寻新的大陆。希拉神话中的其他神明以及巨大的怪物也将在游戏中登场，请务必小心应对，否则很有可能会因此堕入无边的黑暗中。



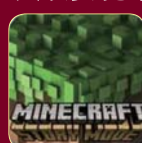
Super Sharp
Super Sharp

简单的画面、简单的颜色搭配、简单的操作，《Super Sharp》的一切都很简单，但乐趣并不因此而有所削弱。游戏根据最基本的物理规律进行设计，玩家需要以特定的角度轻划屏幕将物体切断，并让有方块滑向对应颜色的点，通过多变的关卡设计和不同方块的重力规律，带来更多的思考和不确定性。



花语月
花语月

由网易游戏学院带来的一款小品级作品，或许在不到一个小时的流程过后，我们很难将其确切地定义为一款完整的“游戏”，但是大量运用的中国古典元素让它无论从画面、音乐还是叙事上都呈现出唯美而统一的艺术造诣，少女以花补月，虽然谜题的设计还有待提高，却并不妨碍我们细细品读这个幻想故事。



我的世界 故事版 (第一章)
Minecraft Story

由 Telltale 和 Mojang 共同打造的《我的世界 故事版》的第一章内容已经率先登陆移动平台，和《行尸走肉》一样，在游戏中玩家们要做出艰难的选择来决定同伴的去留，并以此来推动剧情的发展。曲折的故事展开让人情不自禁地沉浸于这个温暖的冒险之旅中，虽说谜题的数量不多，但设计上非常用心，极具吸引力。

资讯NEWS

脑洞大开,《假面骑士收集》明年推出

《猫咪后院（ねこあつめ）》这款治愈型的放置系游戏推出后让不少玩家沉迷其中，尤其是很多爱猫人士们更是难以自拔。游戏开发商 Hit-Point 则准备与 KEMCO 合作，以《猫咪后院》的玩法作为基础，打造一款以假面骑士为主题的新作——《假面骑士收集（假面**ライダ－あつめ**）》，游戏中玩家只要在广场中放置“正义之心”和各种原作中的道具，以此来吸引假面骑士们，并与敌人进行战斗。成功吸引来的假面骑士都会被记录到图鉴中，甚至包括了最新作《假面骑士 Ghost》中的角色，满足各位特摄爱好者的收集欲，游戏预计将于明年 1 月上线。





《纪念碑谷》开发商VR新作月底上线

Ustwo Games 凭借《纪念碑谷》而名声大噪，这家原本以设计为主业的公司摇身一变成为了成功的游戏开发商，而他们也非常积极地在新兴领域不断进行大胆的尝试，最新的作品《兰兹角（Land’s End）》是一款结合了虚拟现实的游戏，很快将在 10 月 30 日登陆三星的 Galaxy Gear VR 平台。

本作的唯美风格与色调与《纪念碑谷》一脉相承，不过不再是基于视觉欺骗的的解谜玩法，玩家将在游戏中的岛屿之间，用石头组成星座从而召唤古老的文明。由于采用了 VR 技术，因此游戏中所有的操作都只需要通过眼神的变化来完成，玩家可以彻底解放自己的双手，当然前提是你得有一台 Galaxy Gear VR 才行。值得一提的是，游戏标题“Land’s End”其实是一个真实存在的地方，位于英格兰康沃尔半岛的西南角，三面环海。虽然我们习惯称其为“天涯海角”，不过在大不列颠子民的眼中，这里是航行的起点而非旅途的终点，那么这款名为《兰兹角》的新作，对 Ustwo Games 而言，是否也是一个新的起点呢？





经典游戏新玩法,《打砖块》x《太空侵略者》

《打砖块》与《太空侵略者》都是历史悠久的经典名作，那么若是将两款游戏相结合会带来什么样全新的体验呢？老牌厂商 Taito 还真的打算进行这样的尝试，他们将在今年冬季于 LINE 的游戏平台上推出《LINE 打砖块 VS 太空侵略者（LINE アルカノイド vs インベ－ダ－）。新游戏融合两款经典作品的玩法并加以创新，玩家操控的是依然是《打砖块》中的反射板，不过除了可以反射圆球外，还可以将“侵略者们”射出的子弹弹回进行反击，而随着关卡的推进，敌人将会以 3D 化的形式不断进化，玩家也可以收集到许多 Taito 旗下作品中的经典角色。







《漫威 未来之战》联动《神盾局特工》

美剧《神盾局特工》第三季已经开播，为了配合电视剧上映的热潮，今年4月份推出的手机游戏《漫威 未来之战(Marvel Future Fight)》也迎来了大规模的更新，引入了《神盾局特工》联动内容，包括Daisy(震荡女)、死亡战士等角色，以及两个相关的新章节和16个关卡，新章节的剧情由漫威作家Peter David与《神盾局特工》的编剧共同打造，相信会与电视剧的剧情有所关联，喜欢这部美剧的玩家也不妨留意一下这些特工们在游戏中的表现吧。






《时空幻境》作者全新游戏明年推出

Jonathan Blow于2008年在XBLA上推出了自己主导的小游戏——《时空幻境(Braid)》，这款2D卷轴式的动作冒险游戏虽然采用了“英雄救美人”这样老套的世界观设定，流程也不长，但却通过“时间解谜”这样巧妙的玩法以及独特的叙事手法和思想内涵，赢得了极高的评价。玩家可以通过“时间回退”来不断解开设计巧妙的谜题，但游戏中的机关亦会随着时间的倒流而发生变化，从而衍生出丰富的可能性。

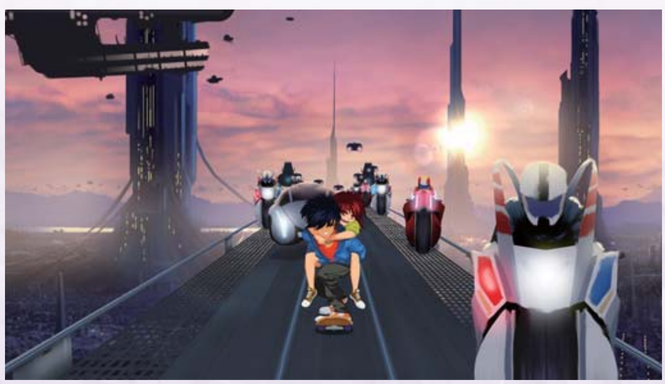
时隔多年之后，Jonathan Blow再次带来了他的全新作品——《见证者(The Witness)》，依然采用解谜冒险类的玩法，但呈现方式变为了鲜亮的3D画面，玩家将要前往如同世外桃源一般的无人孤岛中，探索未知的区域。在2010年就推出DEMO的本作由于开发资金方面的问题而一度被搁置，不过如今总算确定将在明年的1月26日推出，除了将登陆PC与PS4外，也会发布iOS版。




前育碧制作人打造另类音乐游戏

在育碧工作长达14年之久的游戏制作人Yoan Fanise于今年3月正式宣布从育碧离职，此前由其担任游戏总监的作品《勇敢的心》在全球范围内都得到了非常高的评价。离开育碧后的Yoan Fanise并未停止游戏开发，他创建了自己的工作室Digixart，并以一款全新的音乐游戏《迷失共鸣(Lost in Harmony)》回归大众视野。

相比传统意义上的音乐游戏，《迷失共鸣》在玩法上稍显另类，Yoan Fanise为其融入角色互动与叙事元素——为了逃避烦恼的少年少女踏上了冒险的旅途，配合着节奏躲避沿途的障碍，故事与情感则通过音乐旋律自然地传递给玩家，抛开语言与文化的隔阂，让不同国度的玩家都能沉浸其中。游戏充满了复古的日式卡通风格，音乐方面则请来了三次获得格莱美奖的说唱巨星Wyclef Jean操刀制作，充满创意的风格碰撞能否让本作延续《勇敢的心》的辉煌，让我们拭目以待。本作将会在2016年先行登陆移动平台。

今后的改编风向？《神圣之门》动画化



GungHo 旗下的人气手游 RPG《神圣之门（Divine Gate）》宣布动画化，将于 2016 年 1 月正式播出，由《阿尔斯兰战记》的监督阿部记之负责监制，并请来了雨宫天、竹达彩奈等人气声优为动画献声。动画剧情基于游戏的世界观进行改编，分隔着人类、妖精与魔物三界的“神圣之门”打开后，因为三界的交汇，原本稳定和平的时代陷入无尽的战乱中，而神圣之门则逐渐成为都市传说一般的存在。另一方面，以“世界评议会”的名义而聚集起来的少年少女们，则期望着能够达到神圣之门，从而获得改变世界与未来的力量，并以此为目标努力探寻着背后的真相……

近几年来，将轻小说改编为动画已然成为一股热潮，而火热的手游的市场，很有可能就是下一个动画化的潜力股。

《炉石传说》正式进军日本

暴雪在 10 月宣布，旗下的卡牌对战游戏《炉石传说》正式进军日本市场，游戏将会进行彻底的本地化，除了 UI 及描述文字等变更为日文外，也将启用全新的日语语音，并请来了不少日本知名声优。比如为加尔鲁什・地狱咆哮配音的是《真・三国无双》中吕布的声优稻田彻，《Fate/stay night》中 Caster 的声优田中敦子则会献声吉安娜……如果你还对其他角色的日语语音感兴趣的话，那不妨下载一个日版客户端体验一把吧。

《最终幻想VII G-Bike》即将结束运营

以《最终幻想 VII》中的摩托车小游戏“G-BIKE”为基础重新打造的《最终幻想 VII G-Bike》即将在 12 月 15 日停止运营，本作由 Cyber Connect 2 进行开发，克劳德、蒂法等角色都以高清化的姿态在游戏中登场。SE 原本打算借着克劳德的人气捞一票，只可惜游戏玩法过于单调，画面卡顿等优化上的问题也一直没能彻底解决，如今连当初承诺的“伙伴系统”都没追加就宣布结束运营，Square Enix 是该好好检讨一下自己在手游开发上的策略了。





《Mandora》迎来大版本更新



雷亚旗下的休闲游戏《Mandora》于 9 月中旬迎来 3.0 的大版本更新，游戏的生存模式中追加了春、夏、秋、冬的四季变化的设定，并追加了 24 种全新的 Mandora，玩家可以在特定的季节中获得特殊的品种。



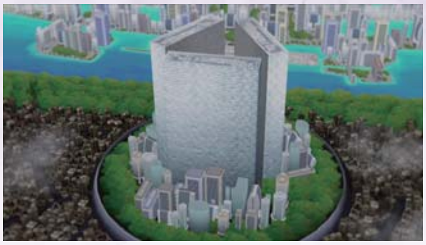






DMM原创新作公开

DMM 在 TGS2015 上正式公开了一款全新的 ARPG 游戏——《38M GIRLS PROJECT》，对应 PC 及两大移动平台，预计于 2016 年春季上市。虽说本作目前的情报不算太多，不过由深崎暮人负责的人设颇为亮眼，而从角色的机甲装扮和宣传动画上来看，游戏的舞台设定在近未来的世界，巨大的敌人剪影也很令人在意。







《链接传说》中文版正式上线

《热情传说》即将在PS4版上推出中文版，而移动平台上《链接传说》的官方中文版也于10月8日开始正式运营，玩家们可以充分享受到由系列历代角色所编织成的全新剧情。另外，游戏中还透露出《热情传说》的中文版将会在10月16日上市，似乎与索尼官方公布的10月20日有所出入，至于哪边才是正确的，反正离发售日也不远，就让我们拭目以待吧。







《真实女友 音符》公开两首角色歌

CyberAgent旗下的人气手游《真实女友》即将推出一款全新的音乐游戏——《真实女友 音符（ガ－ルフレンド（♪））》，游戏采用3D建模的形式来表现少女们的姿态，玩家将以领队的身份，带领他们参加“全国学生舞蹈对抗赛”，不得不说如今火热的偶像题材还真是让所有的游戏厂商都蠢蠢欲动。

游戏目前公开了三年级生笹原野野花（CV：户松遥）和二年级生春宫つぐみ（CV：高垣彩阳）的3D形象及对应的角色歌，可以看出对于原画的还原度颇高。游戏预计将于年内推出，感兴趣的玩家可以多加留意。







资讯
NEWS



Capcom的新生力量 创意游戏合集 第三弹

Capcom 的新人们真是越来越高产，在《指尖方圆》Vol.10 中刚刚介绍了“つくれん”企划的第二弹作品，如今又有五款全新的作品在两大移动平台上推出。第二弹中的多款作品都令人非常惊艳，而此次的五款游戏或许在创意度方面稍显不足，却也展现出了开发者们浓厚的个人风格。我个人比较喜欢《Unlock ～解錠～》和《INHEX》，非常适合闲暇时用来打发时间。

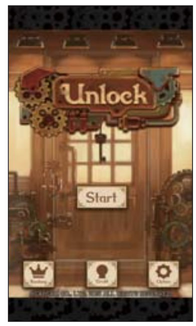
Unlock ～解錠～

iOS And



正如游戏的标题“Unlock”，这是一款以“解锁”为主题的小游戏。在钥匙的下方会有不同颜色和形状的方块，方块中的黑点代表着可以嵌入钥匙中的位置，玩家需观察画面上方铁锁内部的方块分布后，选择合适的方块嵌入钥匙中并向上推动，如果组合的形状与铁锁内部相吻合的话即可顺利解锁。方块镶嵌后除了钥匙主体以外的部分是隐藏的，无法实时观察组合出的形状，而随着关卡的推进可供选择的方块形状也会增加，并且可以重复镶嵌某一种方块，极大地增加了游戏的思考范围和难度。另外由于采用了时间限制的设定，只有当每次成功解锁后才会有额外的时间奖励，因此玩家需要有敏捷的判断力





才能走得更远，慢悠悠地思考和调整是行不通的。而随着时间的不断减少，钥匙中齿轮的转动速度也会越来越快，带来紧迫感的同时，也让玩家不必分心去观察所剩的时间。

お掃除魔女 まじかるリン

iOS And



和“创意游戏合集・第三弹”中介绍的《Mist Rain》一样，是一款以魔女为主角的游戏，看来 Capcom 社内喜欢“魔女”这一主题的开发者还不少。这次的魔女小姐虽然不必再面对各种致命的陷阱与机关，却要担负起“大扫除”的重任，身下的扫帚除了帮助她飞行外，倒也回归了自己的本职工作。游戏的方式很简单，玩家只要按住屏幕并拖动魔女小姐撞向灰色的尘埃即可，只要中途没有间断即可形成 COMBO 并获得高分，不过由于有惯性的设定，因此实际游玩起来还是颇有难度的，当然游戏中也提供了丰富的辅助道具和不同的场景机关供玩家利用，成功触发后带来的连锁反应爽快感十足。游戏采用了鲜





艳的拼贴画风格，大扫除的工作地点既有巨大的飞龙，也有可以变形的飞空艇，纸片式的形象带来了不一样的幻想感。

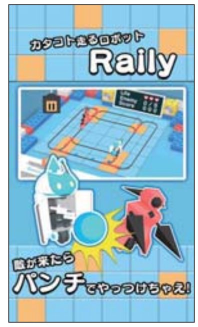
Raily

iOS And



很有“低多边形”风格的一款作品，玩法上也不落俗套。白色小机器人与敌人同处一个封闭的轨道中，双方都只能按照箭头的指示的方向前进。虽说机器人身体中弹出的“正义铁拳”能够将敌人击碎，但是必须要面对敌人没有尖刺的一面才行，此时玩家需要调整轨道中的红色箭头来改变轨道的循环，让敌我双方的运动轨迹发生变化，从而避免迎面撞上敌人尖刺的悲剧。虽说轨道表面上看似并不复杂，但随着岔路和可变更箭头的数量不断增加，对于路线的规划也需要更加谨慎才行。在画面的下方还设置了变速杆，通过改变小机器人的前进速度，除了可以迅速解决





敌人外，很多时候也可以利用这一功能在路线尚未规划成型前，有效地避开敌人的锋芒。

GENEGENE

iOS And











完全是考验玩家反应能力的一款游戏，以最快的速度正确地点击箭头所示的白色圆环，尽可能在有限的时间中不断地创造出更好的成绩。虽说玩法无甚特别，不过游戏的界面设计倒是非常出彩，简约的圆圈与线条组合带来了十足的科幻感，背景的颜色渐变则会随着手指的点击而不断快速切换，仿佛就像在未知的世界中不断深入探索，虽然简单，却令人爱不释手。

INHEX

iOS And



非常另类的一款消除类游戏，虽说已经玩过不少手机上三消游戏，不过本作还是成功打破了我对于此类游戏的固有印象。由于采用了六角形作为消除元素，因此玩家可以利用斜方向的路线变化来达成更高的连锁，基本玩法依然是通过联结彼此相邻的同颜色六角形并将它们消去，当然游戏的乐趣绝不仅仅只是这样。如果点击某个颜色的六角形，那么它则会根据三原色的混合原理，感染周围的六角形并让它们的颜色发生改变。纯色的六角形会将另一种颜色的纯色六角形感染为混合色，而混合色六角形则会将纯色六角形感染为与自身相同的混合色，通过彼此颜色的感染与变化，玩家就可以创造出面积更大的同色区域，将它们一口气消除。

不过需要注意的是，若是不同的混合色六角形相互感染，则会形成透明六角形，也就是游戏中的敌人，只要在它们周围成功进行任意颜色的消除就可以将其消灭，但是这种透明六角形在一段时间后会主动感染周围任何有颜色的六角形，一旦画面中所有的六角形都被透明色所感染，那么则视为游戏失败。因此除了要优先处理敌人周围的位置外，也要尽可能避免混色六角形的相互感染，否则一旦场面失控，便很难挽回局势了。不得不说，小小的“颜色感染”系统，让原本看似平淡无奇的消除游戏增添了更多策略性与思考的乐趣，非常值得各位一试。







Touch·UCG专题Vol.7
大偶像时代

“偶像团体”这一形式在日本有着非常广泛的受众面，并且在AKB48等少女组合的推动下逐渐形成一股全民热潮。而近几年来“偶像”这一元素更是向游戏领域全面渗透，老牌系列《偶像大师》已经处于旗下偶像角色早就数不清的状态，《LoveLive!》的异军突起则让这一题材变得更加炙手可热，于是各个厂商们纷纷跟进，手游行业也迎来了“大偶像时代”。而由于这一题材的特殊性，此类作品也呈现出偏向服务于男性玩家或是女性玩家这两种不同的方向，因此本次的专题不仅会为大家介绍一些具有代表性的作品，也会兼顾到不同的玩家群。

男性向作品

偶像大师 灰姑娘女孩 星光舞台

iOS　And

“《偶像大师》系列”无疑是将偶像元素与游戏相结合的成功典范，这款作品的概念企划早在2011年左右就被提出，虽然街机版直到2005年才正式推出，但不得不说Namco确实颇有前瞻性的眼光。手游行业兴起后，BNEI很快就在移动平台上推出了原创的《灰姑娘女孩》以及与本家更有关联的《百万LIVE》，虽说两款作品的运营情况都还算不错，但是此类强调抽卡的社交型养成类游戏，想要进一步扩大玩家群并不是件容易的事。而另一方面，《LoveLive！学园偶像祭》的巨大成功则证明了将偶像元素、抽卡与音乐游戏的形式相结合，是一个非常有效的切入点。于是BNEI便参照这样的形式在《灰姑娘女孩》的基础上推出了《星光舞台》这款衍生作品，虽说时间上已经有些滞后，多少有种跟在别人屁股后面走的感觉，不过由于作品本身已经有了足够多的资源积累——除了丰富的曲目阵容外，涉谷凛、双叶杏等人气角色也已经笼络了庞大的玩家群，正所谓厚积薄发，再配合动画化的热潮，游戏上线后很快就聚拢了大量的人气。另外值得称道的是，《星光舞台》采用了完全3D化的角色建模以及即时演算的舞蹈画面，让演出更有临场感，虽然本作并非是第一款采用这种形式的偶像题材手游，但无论是画面表现，还是舞蹈动作的流畅度，《星光舞台》相比其他作品都更胜一筹。



Lovelive! 学园偶像祭

iOS　And

《LoveLive！》这个大型的跨界企划的“励志传奇”已经不必我再多费笔墨了，而《学园偶像祭》正是整个企划在游戏领域的重要布局。相比素质不尽人意的PSV版《学园偶像天堂》，虽然《学园偶像祭》没有用3D建模来表现Live的临场感，但起码在音乐游戏的核心玩法部分已经有中等偏上的水平，曲目阵容更是将前者远远甩开，因此提到《LoveLive！》相关的游戏，《学园偶像祭》依然是最具代表性的作品。

目前日服排名第一的玩家终于在今年10月3日突破了RANK1000的大关，从游戏开始运营至今总计901天，推测课金数额达到750~800万日元（约合人民币38~42万元），花费暂且不谈，光是这份坚持的毅力就足以令人佩服。



维纳斯计划 梦想节拍

iOS　And

Venus Project 是由开发过《魔法少女大战》的 GALAT 在今年 3 月提出的一项偶像题材的新企划，以“偶像 × 热血”为主题，横跨动漫、游戏、Live 活动等多个领域。虽然是一个全新的项目，不过相关作品的推进倒是非常迅速，先是于 4 月底在 PSV 平台上推出了免费的偶像养成类游戏，紧接着在 8 月份播出新番动画《VENUS PROJECT-CLIMAX-》，很快一款全新的的手机游戏《Venus Project DreamBeat》上架移动平台。虽说高密度的作品轰炸并没能引起太大的反响，但是如此高的效率还是挺让人佩服的，也足见开发商野心之大。

《Venus Project》的世界观设定在影像技术高度发达的近未来，人们通过名为“Fomula Venus”的活动来进行 Live 对决，在充满友情与热血的偶像之路上不断前进。而在《Dream Beat》中，PSV 版游戏的三名主角和 TV 动画的另外三名主角都将登场，值得一提的是 TV 动画的主角之一流华的声优和《LoveLive！》的星空凛一样，都是饭田里穗。





偶像编年史

iOS　And

老牌街机厂商 Taito 凭借《Groove Coaster》正式加入了音乐类街机游戏的战局，而在移动游戏方面同样紧随潮流趋势，在今年年初野心勃勃地推出了自家的原创偶像题材手游——《偶像编年史（アイドルクロニクル）》。

游戏本身的卖相其实很不错，无论是角色设定还是完善的偶像培养系统，都令人眼前一亮。而且本作也算是比较早在移动平台上引入 3D 演出画面的游戏之一，玩家可以自由设定 LIVE 的舞台和演出服装，角色们的舞蹈动作还会随着演出的增加而不断进化，相比当时的同类游戏概念上颇为超前。可惜由于优化和运营方面的问题，使得游戏本身的亮点没能被充分的发挥出来。





AKB48官方音游

iOS　And

以 AKB48 的影响力，早就应该推出一款与节奏玩法相结合的游戏才对，不过这款官方授权的作品不仅姗姗来迟，本身的素质也实在难以让人满意。三头身的形象虽然可爱但是建模并不精细，比起各个成员的 Mii 形象其实好不到哪儿去，当然通过发型和眉宇间的特征，玩家们或多或少还是可以认得出对应的角色。

虽然可以把众多自己喜爱的偶像加入到演出队伍中，不过双键演奏和敷衍的谱面设计，使得 Live 演出时的观赏性远大于可玩性（虽然观赏性也没有多高）。而且本作的运营团队似乎对游戏并不上心，经常出现原本承诺的报酬或奖励最终却缩水的“欺诈事件”，这也让这个在三次元世界中大红大紫的老牌偶像团体，在移动游戏平台的争夺中，被其他二次元作品远远甩开。



女性向作品

偶像大师 SideM

iOS And

以培养男偶像为主题的女性向作品，当然这并不是《偶像大师》系列第一次打造男偶像团体，《偶像大师 2》中就曾因为加入 Jupiter 三人男团而遭到不少系列粉丝的吐槽。当官方在 2010 年的 TGS 舞台活动中公开这一消息时，台下可谓是瞬间冷场，想要拓展女性玩家群并没有错，只是这种硬生生地往一堆少女中塞进三个男人的做法确实欠妥，哪怕这三个男人一个长得比一个娘 ......

如今把所有的男人都集合到名为《SideM》的分支里专攻女性市场，那么也就不存在违和感的问题了，不过即便如此 BNEI 仍不安分，最典型的例子就是画一个娇滴滴的女性角色然后强行将其性别设定为“男”，再赋予其伪娘属性，让一切看上去都是那么顺利成章、合情合理。只是这些角色无论是装扮还是说话的语气，分明就是冲着服务男性玩家而去，比如 18 岁的可♂爱男孩子水岛咲。不过这倒也不是官方第一次在系列中引入伪娘角色，早在 NDS 的《偶像大师 深情之星》中就已经有秋月凉这位伪娘前辈了，当然凉哥最后也加入了《SideM》的超值套餐 ......

与《星光舞台》主打音乐游戏不同，《SideM》更接近《灰姑娘女孩》的抽卡养成玩法，通过培养自己的偶像团体，以 Live 的形式与其他玩家进行比赛。目前 315pro 旗下的男偶像已经有 43 位，可选择的范围一点也不比系列的其他作品逊色。





IDOLiSH 7

iOS And

又一款来自 BNEI 的女性向偶像题材新作，不过与《偶像大师 SideM》不同，本作加入了音乐游戏的玩法，乐曲的制作则交给 Lantis 公司负责。看到这样的组合阵容，BNEI 的野心也就昭然若揭，我们已经可以预见到无穷无尽的 CD 和相关动漫作品正在向玩家招手。

既然主打的是女性玩家群体，本作请来了《神风怪盗》、《绅士同盟》等大人气作品的作者种村有菜担任角色的原案设计，虽说游戏中的人物立绘相比原画少了几分唯美的气质，不过倒也将 7 位男偶像的个性衬托得非常到位。另外，音乐游戏的玩法部分处理得也相当不错，虽然没有像《灰姑娘女孩 星光舞台》那样采用即时演算的 3D 建模，不过在四键的谱面中加入了横向左右滑动等更多的操作变化，即便你只是想把它当做纯粹的音乐游戏来玩，也没有问题。



梦色公演

iOS And

希望拓展女性玩家群体的可并非只有 BNEI 一家，这一头 SEGA 也找上了经验丰富的 Lantis，共同推出了一款原创新作——梦色公演。游戏在 10 月份刚刚上线，以音乐演奏和恋爱元素为主题共同串起主线剧情，玩家将以一名编剧的身份，参与 7 位男性艺人演出及活动的安排，而随着剧情的推进及好感度的上升，便能触发令人脸红心跳的恋爱剧情。

游戏中的色彩搭配相当梦幻，负责角色监督的是隶属于 FiFs 漫画团体的曾我部修司，看过“《女神异闻录》系列”漫画的玩家应该不会陌生，声优方面则有逢坂良太、花江夏树等人气声优加盟，全程语音配合充满拟真感的 Live2D 动画技术，相信对于女性玩家而言会有不小的杀伤力。





炉石旅店



文 乙太

从本期开始，《炉石传说》的专题栏目“炉石旅店”将会在《指尖方圆》别册中常驻。本栏目将不仅会为各位《炉石》玩家带来各种强力单卡的分析以及冷知识。同时，小编也会在栏目中提供一些热门卡组或实用的卡组构筑思路，希望能够对各位《炉石传说》的爱好者们有所帮助。由于时间和篇幅所限，本期的“炉石旅店”会先为读者们带来资料片“冠军的试炼”更新后，对环境影响最大的中立橙卡——裁决者图哈特的详细档案，下面就让我们一起来看看吧。

卡牌档案室

距离《炉石传说》新资料片“冠军的试炼（以下简称TGT）”的上线已经过去了一个多月的时间，各种新的构筑思路在游戏中逐渐出现，天梯环境也受到了一定影响。新版本的到来，总是会引起玩家们对于新橙卡实用性的讨论。而TGT版本的更新，为我带来了一张功能独一无二的橙卡——裁决者图哈特，这张卡的特别之处在于其特效，那么这个特效到底有多特别呢，下面就让我们一起来看看吧。



卡牌资料	
来源	冠军的试炼
类型	随从
费用	6
品质	传说
攻击力	6
生命值	3
特效	战吼：以更好的英雄技能来替换你的初始英雄技能

分析

作为一张传说级质量的随从，需要花费6点费用才能上场的裁决者图哈特，其身材（即生命值与攻击力）显然是不合格的，仅仅拥有3点生命值，只需一张2费的法术卡就能将其轻松消灭。不过图哈特的用处当然不是用来站场，她的特别之处在于战吼效果，也就是对英雄技能的强化，用更强力的英雄技能替换掉初始的英雄技能，并且这一替换效果会持续到比赛结束。虽然在TGT的环境下，与英雄技能有配合的各种“激励”特效层出不穷，但是能够真正意义上强化英雄技能的卡牌，就只有裁决者图哈特这一张卡。

那么，强化英雄技能到底有什么用呢。游戏中一共有九名英雄，每名英雄的技能实用度本来就各不相同，在不同的卡组构筑中的地位也不太一样。要了解裁决者图哈特的实用性，我们首先要了解强化版的英雄技能与初始技能有何不同，下面小编就为大家逐一说明。



画师：Jomaro Kindred

战士：初始技能为增加2点护甲，强化后改为增加4点。图哈特对于战士的用处是极大的，因为战士有不少卡组为后期卡组，而图哈特的出现，让

战士获得了更强的苟活能力，更高的护甲还能配合“盾牌猛击”解仆从，让战士即使在卡组打空的情况下，也能够通过拖疲劳获得胜利。

潜行者：初始技能为装备一把1/2的武器，强化后变为装备一把2/2的武器。小刀的攻击力加1，对于潜行者来说还是很有价值的，无论是用来打脸还是用来解仆从都会方便很多，也与“剑刃乱舞”这种AOE有一定配合。但是潜行者的卡组多为前中期，图哈特的费用显得有些拖节奏。

法师：强化后的英雄技能能够造成2点伤害，虽然对于法师的直伤和解怪能力有一定的提升，但无法像潜行者一样强化AOE能力，而且相对也会影响节奏，总体而言作用不大。

猎人：强化后英雄技能的伤害变为3点，并没有像战士那样直接获得数值翻倍的强化，原因可能是猎人原本的英雄技能就足够强劲。但是图哈特对于T7猎人这种快攻卡组而言费用过高，但是中速的猎人卡组中还是值得一用的。

圣骑士：强化后的英雄技能变为召唤2个1/1的白银之手新兵，这对于需要铺场的骑士而言无疑是有很大用处的。铺场骑士大部分是中速卡组，带上图哈特对卡组实力的提升将是很大的，毕竟每一回合都必须多解一个仆从是每个玩家都不想看到的事。

德鲁伊：强化后的英雄技能变为使英雄本体获得2点攻击力与2点护甲，虽然数值上是得到了加倍，但实际上的提升十分有限，毕竟德鲁伊的攻击既不算直伤（无法跨过嘲讽），也无法与实用法术牌打出配合，总体来说契合度不高。

术士：强化后的英雄技能效果依然是抽一张牌，不过将不再消耗生命值。这一强化无论是对于强调前期的快攻术士，还是强调后期控场的手牌术士，都是非常有利的，毕竟卖血抽牌本来就是极为危险的事。

牧师：强化后的英雄技能效果为回复4点生命值，中规中矩的强化，由于生命值不能像护甲那样无视上限持续叠加，所以不能利用该技能来拖疲劳，但是还是可以配合奥金尼祭祀来转化为伤害，具有一定的实用性。

萨满：强化后英雄技能召唤的图腾变得可以指定，这一强化总体而言是不错的，一定程度上减少了随机性。但是鉴于萨满本身的强度不高，英雄技能本身也不算强势，图哈特的强化充其量是把一个较差的英雄技能，变成了一个不差的英雄技能而已。



背景介绍

在《魔兽世界》当中，图哈特是一名与《炉石传说》资料片“冠军的试炼”主题息息相关的NPC。玩家能够在游戏中白银竞技场的帐篷里找到她，从她手里接取任务，从而引发与白银竞技场（“冠军的试炼”便是白银竞技场相关的主题）有关的一系列任务。最早她是直接站立在地面上的，而现在玩家们再次见到她时，她会骑在一匹名为“Argent Charger”的战马上，而这匹马也正是卡牌原画上的战马。


■《魔兽世界》中的裁决者图哈特。

豆知识

1. 如果在裁决者图哈特上场前，玩家已经使用过了一次英雄技能，那么图哈特上场后英雄技能不仅会被强化，而且会被刷新，能够在当回合内再次使用。正常情况下，10点费用时按照使用技能——图哈特上场——再次使用技能的顺序，就能在一回合内使用两次英雄技能。

2. 裁决者图哈特的强化效果只对初始技能有效，如果她上场时英雄的基础技能已经被其他技能所取代，那么图哈特的效果便不会触发。

3. 如果玩家使用的是金色的裁决者图哈特，那么被增强后的高阶技能图标也会是金色的。

4. 由于裁决者图哈特的效果属于战吼，所以沉默图哈特并不能解除英雄技能的强化效果。



结语 暴雪宣布会在11月初举办的嘉年华活动上公布《炉石传说》的新冒险模式，不知道各位玩家有没有和我一样满怀期待的呢。由于时间和篇幅所限，小编没有机会在本期的栏目中与各位读者分享最近的一些热门卡组。如果各位读者有卡组想要分享，或是对本栏目有什么建议，大可以与我进行交流。在以后的栏目当中，小编会陆续为大家献上一些热门卡组或者黑科技卡组的构筑攻略，敬请期待。



数码宝贝 链接
デジモンリンクス

配信时间：2015 年秋
预约特典：限定数码宝贝“黑大耳兽”

预约地址 iOS/And

强袭魔女 轨迹的轮舞曲
ストライクウィッチーズ 軌跡の輪舞曲

配信时间：2015 年秋
预约特典：稀有度 S 卡片“眠れない日の二人”

预约地址 iOS/And

水星领航员～AQUA RITMO～
ARIA ～ AQUA RITMO ～

配信时间：2016 年春
预约特典：神秘特典

预约地址 iOS/And

最终幻想 勇气 EXVIUS
FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS

配信时间：2015 年秋
预约特典：乘坐魔导兵器的**ティナ**

预约地址 iOS/And

新世界 第一章 银泪的少女
ニューワールド VOL.1 银泪の乙女

配信时间：2015 年内
预约特典：辉石 ×5

预约地址 iOS/And

终焉之蚀
The World End Eclipse

配信时间：2015 年 10 月
预约特典：SSR 稀有度武器、龙鳞 ×100

预约地址 iOS/And

真实女友 音乐
ガールフレンド

配信时间：2015 年秋
预约特典：SR 稀有度“克洛艾”CV：丹下樱

预约地址 iOS/And

LINE 打砖块 VS 太空侵略者
LINE アルカノイド vs インベーダー

配信时间：2015 年内
预约特典：金币 1500、水晶 ×50

预约地址 iOS/And



FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS



数码宝贝 链接